KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

1998
III. ÉVF. 1. SZÁM
375 FT
ELŐFIZETVE: 300 FT

NINTENDO 64 • SNES • MEGA DRIVE • PSX • SATURN • IBM PC



PSX
Z
CSALÁSOK

N64
TOPGEAR RALLY
CSALÁSOK

PC, PSX
TOMB RAIDER II.
CSALÁSOK

N64
CLAY FIGHTER 63 1/3
CSALÁSOK

Kódmester füzetek 5.



1998

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

ADVENTURE ISLAND *GB* 8
AGE OF EMPIRES *PC* 15
ANOTHER WORLD *MD, PC, SNES* 9
BATMAN – REVENGE OF THE JOKER *MD* 21
BATTLETOADS *GB* 8
BLAM! MACHINE HEAD *PSX* 16
CASTLEVANIA II. – BELMONT'S REVENGE *GB* 13
CHUCK ROCK *MD* 9
CLAY FIGHTER 63 1/3 *N64* 3
COLONY WARS *PSX* 15
COMMAND & CONQUER *PSX* 12
CONTRA – LEGACY OF WAR *SAT* 14
CROC – LEGEND OF THE GOBBOS *PC, PSX, SAT* 19
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT *PC* 16
DIDDY KONG RACING *N64* 15
DIE HARD TRILOGY *PSX* 4
DONKEY KONG COUNTRY 3. *SNES* 18
EXTREME G *N64* 5
FADE TO BLACK *PSX* 3
FIGHTING FORCE *PSX* 22
FORMULA 1 '97 *PSX* 37
G-POLICE *PC, PSX* 8
GEX *SAT* 8
GLOBAL GLADIATORS *MD* 21
GODS *MD, PC, SNES* 24
GOLDENEYE 007 *N64* 6
GRAND THEFT AUTO *PC* 13
GRAND THEFT AUTO *PSX* 23
GRID RUN *PSX* 19
HERCULES *PC, PSX* 37
HEXEN *N64* 24
INDEPENDENCE DAY *PC, PSX, SAT* 14
LOST VIKINGS 2 *PC* 22
LUCKY LUKE *SNES* 4
MADDEN '98 *N64* 37
MDK *PSX* 7
MEN IN BLACK *PC* 16
MICRO MACHINES V3 *PSX* 20
MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO *PSX* 12
MORTAL KOMBAT 4 *PSX, N64* 34
MORTAL KOMBAT BLOKK 3 25
MORTAL KOMBAT TRILOGY *N64, PSX* 26
NHL FACE OFF '97 *PSX* 21
NIGHTMARE CREATURES *PSX* 10
NUCLEAR STRIKE *PC* 5
NUCLEAR STRIKE *PSX* 11
ONE *PSX* 20
OUTLAWS *PC* 5
OVERBOARD! *PC, PSX* 10
PANDEMONIUM 2 *PC, PSX, SAT* 8
PERFECT WEAPON *PSX* 19
PITBALL *PSX* 23
PLOK *SNES* 21
PO'ED *PSX* 23
POCKY&ROCKY *SNES* 24
PRINCE OF PERSIA *SNES* 13
RAPID RACER *PSX* 12
RESIDENT EVIL *PC, PSX* 38
ROBOTRON 64 *N64* 22
ROSCO MCQUEEN *PSX* 13
SAN FRANCISCO RUSH *N64* 11
SKULL MONKEYS *PSX* 37
SONIC R *SAT* 8
STREET RACER *SNES* 4
STEEP SLOPE SLIDERS *SAT* 17
STREET FIGHTER COLLECTION *SAT* 38
SUPER PANG *SNES* 24
SUPER PUTTY *SNES* 24
SUPER RETURN OF THE JEDI *SNES* 10
SUPER SKIDMARKS *SNES* 22
SUPER STAR WARS *PC* 8
SUPER TURRICAN *SNES* 3
SUPER TURRICAN 2 *SNES* 21
TEST DRIVE: OFF-ROAD *PSX* 24
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN *SNES* 18
THE HUNT RED OCTOBER *GB* 13
THEME PARK *PSX* 20
TINY TOONS ADVENTURES *GB* 6
TOCA TOURING CAR *PC, PSX* 6
TOMB RAIDER II *PC* 25
TOMB RAIDER II *PSX* 24
TOPGEAR RALLY *N64* 18
TUROK *PC* 25
WING COMMANDER: PROPHECY *PC* 25
WIPEOUT 2097 *SAT* 14
Z *PSX* 18

Előszó

Ismét megjelentünk. Elsősorban köszönjük azt a rengeteg levelet, amelyben töméntelen mennyiségű tippet & trükköt és csalást küldtetek. A jövőben is a ti leveleitek alapján szeretnénk a KÓDMESTER újságot összeállítani. Minden megjelentetett egy vagy akár több tipp & trükk vagy csalás egy ingyen KÓDMESTER-t ér! Kérünk benneteket, hogy olvashatóan írjátok le a megjelenésre küldött anyagokat, és persze a címeteket is.

Leveleiteket a következő címre várjuk:

KÓDMESTER Szerkesztősége
6701 Szeged, Pf.: 1232

Segítségképp (hátha valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit: *ARC*–Arcade; *PC*–Személyi számítógép; *N64*–Nintendo 64; *PSX*–Sony PSX; *SAT*–Saturn; *SNES*–Super Nintendo; *MD*–Mega Drive; *MCD*–Mega CD; *GB*–Game Boy; *GG*–Game Gear

CLAY FIGHTER 63 $^{1}/_{3}$

N64

A rejtett szereplők kombinációit a karakterválasztó képernyőn az „L" gomb folyamatos nyomva tartása mellett kell beütni.

Dr. KILN: B, C-BAL, C-FEL, C-JOBB, C-LE, A.

SUMO SANTA: A, C-LE, C-JOBB, C-FEL, C-BAL, B.

BOOGERMAN: FEL, JOBB, LE, BAL, JOBB, BAL.

„SECRET OPTIONS" előhívása: a karakterválasztó képernyőn nyomjátok folyamatosan az „L" gombot és üssétek be párhuzamosan a következő kombinációt: C-FEL, C-JOBB, C-BAL, C-LE, B, A. Ezután az OPTIONS-ban keressétek az új menüpontot.

Pályaválasztás: kétjátékos módban a „VS" képernyőn a C-JOBB vagy a C-BAL gombokkal tudtok pályát választani.

Véletlenszerű karakterválasztás: L+R

Szűcs Lajos, Budapest

SUPER TURRICAN

SNES

A következő három kombinációt játék közben pauzálás után lehet aktiválni.

Végtelen energia, idő és extrák:

L, L, L, R, R, R, L, L, L, START

Szintugrás:

JOBB, BAL, LE, JOBB, A, START

Végtelen élet:

JOBB, BAL, LE, JOBB, B, START

Rejtett SOUND menü előhívása: az OPTIONS képernyőn álljatok rá az EXIT feliratra és tartsátok benyomva az L+R+X+A kombinációt, majd nyomjatok START-ot.

Szabó Ádám, Eger

FADE TO BLACK

PSX

Pályakódok:

02: ▲●×●■×
03: ×●×●▲×
04: ×■▲●●▲
05: ■■▲××▲
06: ▲××××●
07: ●●▲×▲×
08: ■■×▲■■
09: ▲××▲●▲
10: ×▲■●▲×
11: ●■××■×
12: ■▲×■●×
13: ××●▲●▲

Figyelem! A következő kombinációkat a program látszólag nem fogadja el, de helyes bevitel esetén működnek.

A PASSWORD menüben először aktiváljátok a mesterkódot és csak utána írjátok be az aktuális csalást.

Mesterkód: ■▲●×●▲

Korlátlan pajzs: ■●●■▲×

Videobejátszások: ■×●▲●×

„NO DIE" mód: ▲×▲▲■●

Pályaválasztás: ●●▲×■■. Játék közben pauzáljatok, majd a „RESUME GAME" feliratra állva nyomjátok meg a ● gombot és megjelenik a pályaválasztó menü.

Nagy Zsolt, Madaras

LUCKY LUKE

SNES

Pályakódok:

2: 4310 4: 5371

3: 6815 5: 7149

6: 1839

Dobcsányi János, Dunaújváros

DIE HARD TRILOGY

PSX

Pauzáljátok a játékot és az „R2" gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be a kívánt csalást.

DIE HARD

Sérthetetlenség: JOBB, FEL, LE, ■

Magas hangok: LE, ■, ■, JOBB

Mély hangok: a „Magas hangok" kombinációja kétszer beütve.

Fordított irányítás: JOBB, ■, ▲, JOBB

50 gránát: JOBB, ■, LE, ●

Végtelen muníció: JOBB, FEL, LE, LE, ■, JOBB

Fegyverváltás végtelen munícióval: a „Végtelen muníció" többszöri beütése.

Kövér karakterek: JOBB, ■, ■, LE

Vicces ellenfelek: LE, ●, ●, LE, ▲, LE

Angyali ellenfelek: LE, ■, ▲, LE

Pálcikaemberek: 10x▲, 4xJOBB

Drótváz mód: BAL, ●, LE, ■

DIE HARDER

Pályaszerkesztő: BAL, JOBB, L2, L1, R1, FEL, LE, ■. Újabb pauzálás után feltűnik az „USE EDITOR" menü.

99 rakéta, 99 gránát: JOBB, ■, BAL, ●, ▲, LE

Sérthetetlenség: LE, ▲, JOBB, ■

Csontváz ellenfelek: LE, ■, ▲, LE

WITH A VENGEANCE

Óra megállítás: JOBB, FEL, LE, ■. Játék közben a második irányítón nyomjatok START+▲ kombinációt, és az óra eltűnik.

Szintugrás: JOBB, FEL, LE, ■. Játék közben a második irányítón nyomjatok START-ot, majd a megjelenő pályaválasztó menüben állítsátok be a kívánt szintet és nyugtázzátok az „X" gombbal.

Örök élet: BAL, ●, FEL, LE, ■, JOBB

999 turbo: ●, ●, ■, ■, LE, LE, ×, ×

Új nézet (CHASE CAR): LE, ●, LE, ●

Óriási autó: BAL, ▲, JOBB, LE

Lebegő fejek: ●, LE, LE, ▲, ×, ■

Lassú autó: BAL, FEL, BAL, BAL, ■, LE

Még lassabb autó: ●, LE, LE, ■, JOBB

Robbanó autók: ●, JOBB, LE, ■, ▲, BAL. Robbantani a ● gomb segítségével tudtok.

Roswell: álljatok a „QUIT" feliratra és üssétek be a JOBB, ■, ▲, LE, ×, ×, ×, kombinációt.

Waldmann Béla, Szeged

STREET RACER

SNES

Négy új pályát választhattok, ha a következő csalást aktiváljátok. Az OPTIONS képernyőről lépjetek a „CUSTOM CUP SETUP" menübe, és üssétek be az L, R, L, R, X, Y kombi-

nációt. A rejtett pályák máris választhatók.

Megváltoztathatjátok a technikai adatokat, ha a játékosválasztó képernyőn beütitek a következőket: X, Y, X, Y, X, Y. Ezután az „X" gomb folyamatos nyomása mellett az irányítókereszt bal és jobb irányú mozgatásával lehet növelni, illetve csökkenteni az aktuális paramétereket.

Makra Ferenc, Szigetvár

EXTREME G

N64

A motorválasztó képernyőn az „R" gomb segítségével hívjátok le a „PLAYER NAME" opciót és írjátok be a kívánt kódszavakat.

WIRED: a játéktér vektoros ábrázolással

FISHEYE: szélesebb látószög

MAGNIFY: új nézetek

STEALTH: az összes motornak csak az árnyéka látható

GHOSTLY: a verseny során az egész pálya áttetszővé válik

ANTIGRAV: az egész játéktér fejre áll

ROLLER: motorok helyett kövekkel versenyezhettek

BANANA: csúszós pályatest

XTREME: szupersebesség

UGLYMODE: pixeles grafika

NITROID: végtelen turbo

ARSENAL: végtelen muníció

A következő password segítségével az összes pálya és egy új motor válik választhatóvá: 8 1 G G D 5

Vörös Róbert, Várpalota

NUCLEAR STRIKE

PC

Pályakódok:

1: JUNGLEWAR 4: AFTERSHOCK

2: BUCCANEER 5: CHESSPIECE

3: DETONATE 6: BASTILLE

A következő kódszavakat szintén a PASSWORD menübe kell beírni.

LIGHTNING: rejtett pálya

UNLEADED: végtelen üzemanyag

GUNSRUS: végtelen muníció

CHAINMAIL: végtelen páncél

OLDSCHOOL: más nézet

SHARK BAIT: hullámsokk

MAD BOMBER: hullámsokk és végtelen muníció

CHEESYPOOF: végtelen üzemanyag, muníció és páncél

Kasza Tibor, Budapest

OUTLAWS

PC

A következő kódszavakat játék közben kell begépelni.

OLIMYELLA: isten mód

OLAIRHEAD: repülés [X] és [C] billentyűkkel

OLASH: végtelen muníció

OLCDS: teljes térkép

OLJACKPOT: összes fegyver és tárgy

OLPOSTAL: összes fegyver munícióval

OLREDLITE: az ellenfelek lefagyasztása

OLFPS: frame/sec kiírása

OLGPS: koordináták

OLZIP: teleport

OLOPEC: plusz olaj

OLGUSHER: végtelen olaj

OLER: max. sebesség
OLBOUNCE: szuperugrás
OLWIMPY: automatikus újratöltés
OLTOMBSTONE: öngyilkosság
Pályakódok:

02: OLHIDEOUT	07: OLSIMMS
03: OLTOWN	08: OLMINER
04: OLTRAIN	09: OLCLIFF
05: OLCANYON	10: OLRANCH
06: OLMILLS	

Tihanyi Béla, Kőszeg

TINY TOONS ADVENTURES

GB

Pályakódok:
2: üres, sárgarépa, üres, sárgarépa
3: dinnye, üres, dinnye, üres
4: ananász, ananász, dinnye, dinnye
5: dinnye, dinnye, dinnye, üres
6: sárgarépa, sárgarépa, üres, üres
7: üres, dinnye, dinnye, üres
8: üres, dinnye, üres, üres
Bónuszpálya: négy sárgarépa vagy négy dinnye
Murka Kálmán, Szolnok

TOCA TOURING CAR

PC, PSX

A következő kódszavakat a „PLAYER NAME" menübe kell beírni.
CMGARAGE: két extra jármű
CMNOHITS: ütközés nélkül
CMCOPTER: helikopter nézet
CMCHUN: go-kart nézet
CMSTARS: megváltozik az ég színe
CMTOON: rajzolt háttér
CMMICRO: „micro machine" nézet
CMDISCO: disco fények
CMCATDOG: macska- és kutyaeső
CMUPSIDE: fejreállított pálya
CMLOGRAV: alacsony nehézségi erő
CMRAINUP: esős idő
CMFOLLOW: film-kamera nézet
CMHANDY: handy mód
XBOOSTME: gyorsabb autók
CMLOCK: lezárt pályák
CMMAYHEM: őrült vezetők
JHAMMO: minden pálya választható
PATSCREEM: tükörmód
CODIES: ?
Kovács Elemér, Szentendre

GOLDENEYE 007

N64

Mindegyik pályát bizonyos időn belül a megjelölt nehézségi szinten kell teljesíteni. Így különböző csalásokat tudtok előcsalni a programból.

01:	DAM	festékgolyó
	SECRET AGENT – 2:40	
02:	FACILITY	sérthetetlenség
	00AGENT – 2:05	
03:	RUNAWAY	nagyfej mód
	AGENT – 5:00	
04:	SURFACE	2 gránátvető
	SECRET AGENT – 3:30	
05:	BUNKER	2 rakétavető
	00AGENT – 4:00	
06:	SILO	turbo mód
	AGENT – 3:00	
07:	FRIGATE	nincs radar (multi)
	SECRET AGENT – 4:30	
08:	SURFACE 2	apró Bond
	00AGENT – 4:15	

09: BUNKER 2 2 késdobás
AGENT – 1:30

10: STATUE gyors animáció
SECRET AGENT – 3:15

11: ARCHIVES láthatatlanság
00AGENT – 1:20

12: STREET idegenek rakétákkal
AGENT – 1:45

13: DEPOT lassú animáció
SECRET AGENT – 1:30

14: TRAIN szürke PP7
00AGENT – 5:25

15: JUNGLE 2 vadászkés dobás
AGENT – 3:45

16: CONTROL végtelen lőszer
SECRET AGENT – 10:00

17: CAVERNS 2 RC-P90
00AGENT – 9:30

18: CRADLE arany PP7
AGENT – 2:15

19: AZTEC 2 lézerfegyver
SECRET AGENT – 9:00

20: EGYPTIAN minden fegyver
00AGENT – 6:00

Balogh László, Szeged

MDK

PSX

Pályakódok:

1-02: ●■×■●●▲●■×▲×●●×●
1-03: ×▲×▲××▲●■××▲▲×■▲
1-04: ■▲▲×●×▲●■××▲●×▲▲
1-05: ▲×▲■××▲●■×▲▲▲■×■
1-06: ■××■●×▲●■×▲▲●▲●▲
1-07: ×■×××●▲●■××▲▲■▲■
1-09: ×●▲■×●▲●■×▲▲▲×●■
1-10: ■●×●●●▲●■×▲▲●●×■
2-01: ●▲●●●×■×●××▲●×●●
2-02: ×■●▲××■×●×▲▲▲●■×
2-03: ■■■×●×■×●×▲▲●●▲×
2-04: ▲●■●×●■×●××▲▲▲●●
2-05: ■●●■●●■×●××▲●■●×
2-06: ×▲●▲×●■×●×▲▲▲▲▲■
2-07: ●▲■×●●■×●×▲▲●▲■▲
2-08: ××■■××▲●■×××▲●●■
2-10: ▲●●×××▲●■×▲×▲●■▲
3-01: ▲×■▲××■×■×▲××●●■
3-02: ●×●■●×■×■×▲×■▲×▲
3-03: ×■●●×●■×■××××■■■
3-04: ●■■▲●●■×■×××■■■▲
3-05: ▲■■▲×●■×■×▲××▲×▲
3-06: ■●●●●●■×■×▲×■●●■
3-08: ●▲▲■●×■×■××▲●×▲●
3-09: ×▲▲×××■×■×▲▲▲●●×
3-10: ■▲××●×■×■×▲▲●×××
4-01: ■■▲▲●●■×■×▲▲■●▲▲
4-03: ●●×●●×▲×●×××■■×▲
4-05: ●▲■▲●×▲×●×▲×■▲■×
4-06: ▲▲■××●▲×●××××■××
4-07: ■×●●●●▲×●×××■×●●
4-10: ×■■×××▲×●××▲××●×
5-01: ■×■●●×■●■×▲×■×■■
5-02: ▲×■■×●■●■××××●●▲
5-03: ●▲●▲●●■●■×××■××■
5-04: ×■●××●■●■×▲××●■▲
5-05: ●●■■●●■●■×▲×■■■■
5-06: ▲●■■××■●■××▲×▲×■
5-07: ■●●×●×■●■××▲■■●▲
5-08: ×▲××××■●■×▲▲▲▲▲●
5-10: ××▲●×●■●■××▲▲●●●
6-01: ▲▲×●×●▲×●××▲××▲●
6-02: ■▲▲▲●●▲×●××▲■×▲×
6-03: ▲×▲××●▲×●×▲▲×●●●
6-04: ●××●●●▲×●×▲▲■▲××
6-05: ×■×■××■×●××××■▲●

Molnár László, Szombathely

BATTLETOADS

GB

5 élettel indulhattok a játékban, ha a címképernyőn lenyomva tartjátok az A+B+LE kombinációt és nyomtok hozzá START-ot.
Szenesi Gábor, Gyula

ADVENTURE ISLAND

GB

Pályaválasztáshoz a címképernyőn üssétek be a következő kombinációt: JOBB, BAL, JOBB, BAL, A, B, A, B.
Szenesi Gábor, Gyula

SUPER STAR WARS

PC

A START/OPTIONS képernyőn gépeljétek be a „BRAINDEAD" szócskát. Helyes bevitel esetén a képernyő alsó részében feltűnik a „CHEAT" felirat. Játék közben a következő csalásokat tudjátok aktiválni.

[D]: extra detonátor
[H]: maximum egészség
[I]: szuperpajzs
[1]-[5]: fegyverválasztás
[+]: extra élet
[F1]: szintugrás

Tóth István, Szeged

GEX

SAT

A következő password segítségével az összes pályát választhatjátok:
CZYDRHYP
Huszka János, Nagykanizsa

SONIC R

SAT

Kétjátékos módban azonos karaktereket tudtok választani, ha a következő módon jártok el. Miután az első játékos kiválasztotta a karakterét, álljatok rá ti is és nyomjatok X+Y+Z-t.
Huszka János, Nagykanizsa

PANDEMONIUM 2

PC, PSX, SAT

A következő csalásokat a PASSWORD képernyőn kell beírni.
GETACESS: minden pálya választható
SKATBORD: minden teljesített szint után bónuszpálya
HORMONES: maximális egészség
IMMORTAL: start 31 élettel
MAKMYDAY: állandó fegyver
NEVERDIE: sérthetetlenség
GENETICS: mutációt idézhettek elő az aktuális karakternél, ha lenyomjátok az L2+● kombinációt. Visszaváltozni L2+X-el lehet.
JUSTKIDN: halhatatlan ellenfelek
GONAHURL: képernyő forgatás az L1+L2 kombinációval
ACIDDUCE: bizarr játékkép
Krémer András, Budapest

G-POLICE

PC, PSX

A következő kódszavakat a PASSWORD menübe kell beírni.
WOOWOO: sziréna. A PSX verziónál játék közben az L1+L2+R1+R2 gombok lenyomásával lehet aktiválni.

SUPACAM: a kilőtt ellenséges gépek megsemmisülését mutatja meg
BENIHILL: a civil forgalom meggyorsítása
PANTALON: az összes rejtett küldetés. A csalás aktiválása után lépjetek a „TRAINING" opcióba és a már meglévő küldetések után kiválaszthattok több titkos missziót is.
DOOBIES (PC): sérthetetlenség
MRTICKY (PC): az összes fegyver választható
STATTOE (PC): információ
Sérthetetlenséghez (PSX) a „MISSION BRIEF" képernyőn nyomjátok le a BAL+L1+L2+R1+R2+■ kombinációt. Sikeres bevitel esetén hangjelzést kell hallanotok.
Az összes fegyver megszerzéséhez (PSX) a „WEAPON BRIEF" képernyőn nyomjátok le a BAL+L1+L2+R1+R2+● kombinációt.

Pályakódok:

01: MADGAV	19: BIONIC
02: DOLMAN	20: TSLATER
03: SONAGAV	21: IAINTHOD
04: ACEDUF	22: JONRITZ
05: JOJOGUN	23: CLAIRTEC
06: WENSKI	24: STEVEBOT
07: SAEGGY	25: ANGUSF
08: MAZMAN	26: EUANLEC
09: DAZMAN	27: EDFIRE
10: DELUCS	28: STUBOMB
11: ANDOO	29: THONBOY
12: KIMCHS	30: JIMMAC
13: ANDYMAC	31: PUGGER
14: YERMAN	32: ROSSCO
15: OLLIEB	33: CAKEBOY
16: THEYOLK	34: NIKNAK
17: TONYMASH	35: SAGLORD
18: ANDYCROW	36: AUJWVORI

Trenka Mihály, Miskolc

ANOTHER WORLD

MD, PC, SNES

Pályakódok:

01: LDKD	06: FXLC	11: BRTD
02: HTDC	07: KRFK	12: TFBB
03: CLLD	08: KLFB	13: TXHF
04: LBKG	09: DDRX	14: CKJL
05: XDDJ	10: HRTB	15: LFCK

Sas Béla, Sárvár

CHUCK ROCK

MD

A pályaválasztás kombinációját a címképernyőn (amikor a banda játszik) üssétek be: A, B, JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A. Sikeres bevitel esetén a gitár megszólal és a gitáros rátok mosolyog. Ekkor nyomjátok le az A+B+C gombokat, így újból mosolyt csaltok a gitáros arcára. Ezzel a csalás aktiválva van. Játék közben a következő kombinációkat tudjátok alkalmazni.

A+FEL: szintugrás előre
A+JOBB: pályaszakasz ugrás előre
A+LE: szintugrás az előző pályára
A+BAL: pályaszakasz ugrás az előző részre

Sas Béla, Sárvár

SUPER RETURN OF THE JEDI

SNES

A következő kombinációkat a főmenüben (START, OPTIONS... stb.) kell beütni. A csalások csak első próbálkozásra jönnek be. További próbálkozás esetén a gépet újra kell indítani.

Debug menü előhívása: először a kettes irányítón L+R-t, majd rögtön utána az egyesen A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y kombinációt nyomjatok. A sikeres bevitelt egy hang jelzi. A menübe minden mászkálós pályán be tudtok lépni, ha a kettes irányítón L+R-t nyomtok.

Szintugrás (csak ha a Debug menü aktív!): játék közben tartsátok lenyomva a „B" gombot, majd a START segítségével szintet tudtok ugrani.

7 extra folytatás: A, B, A, Y, A, X

99 élet: X, X, B, A, Y

Készítők listája: A, B, A, B, A, B, A, B

Minden karakter választható: X, X, Y, Y, Y, X

Végtelen energia (csak ha a Debug menü aktív!): mászkálós pályán, a kettes irányítón nyomjátok le a SELECT+A+B+X+Y kombinációt.

Végtelen detonátor: B, X, B, X, B, X, B, B, B, Y

Szöveg forgatás: Y, Y, Y, Y. Ezután az epizód tartalmát leíró szöveget az „L" és az „R" gombokkal el lehet forgatni.

Makra Ferenc, Szigetvár

NIGHTMARE CREATURES

PSX

A csaló menü előhívásához a PASSWORD képernyőn írjátok be valamelyik kombinációt: BAL, FEL, ▲, ■, ●, BAL, ■, FEL vagy ×, FEL, ▲, ×, ▲, BAL, ▲, ●. A megjelenő menüben be tudtok állítani végtelen életet, pályaválasztást és egy különleges opciót, a szörnyválasztást. Ezáltal minden szintet más és más kreatúrával vihettek végig.

Start 31 élettel:

IGNATIUS: ▲, ▲, JOBB, BAL, ●, ×, ×, FEL

NADIA: FEL, ▲, JOBB, BAL, ●, ×, ×, FEL

Miarecki Zoltán, Tatabánya

OVERBOARD!

PC, PSX

A PASSWORD értelmezéséhez a horgonyt nevezzük ki 0 pontnak. Az irányítókeresztet annyiszor nyomjátok fel, amennyi a kódban szereplő szám értéke.

Pályakódok:

02: 2 3 1 0 2 0	12: 2 0 2 1 0 1
03: 2 0 3 2 0 1	13: 3 3 0 2 1 1
04: 3 2 1 0 0 2	14: 2 0 3 1 1 0
05: 1 1 0 2 3 0	15: 3 2 3 3 1 2
06: 3 0 0 1 0 2	16: 2 1 2 1 2 0
07: 1 0 2 2 2 3	17: 0 2 1 3 1 2
08: 0 1 2 3 3 1	18: 1 2 0 3 2 1
09: 2 3 3 1 0 3	19: 2 1 3 0 0 3
10: 1 3 0 1 3 1	20: 3 2 0 1 2 3
11: 1 1 2 3 1 2	

Lakatos Menyhért, Sopron

NUCLEAR STRIKE

PSX

Pályakódok:

1: JUNGLEWAR	3.B: PLUTONIUM
2: CUTTHROATS	4: PUSAN
3: COUNTDOWN	5: ARMAGEDDON

Egyéb csalások, amelyeket szintén a PASSWORD menübe kell beírni.

EAGLEEYE: muníció nélkül

LIGHTNING: rejtett pálya

AVANGER: ellenség nélkül

PHOENIX: 4 extra folytatás

WARRIOR: 5 extra folytatás

MPG: alacsony fogyasztás

Gergely István, Zalakaros

SAN FRANCISCO RUSH

N64

Az autó magasságának megváltoztatása: a járműválasztó képernyőn tartsátok lenyomva a C-LE gombot és nyomjatok hozzá C-FEL-t. Engedjétek fel mindkettőt, majd ismét nyomjátok le a C-FEL gombot és nyomjatok hozzá C-LE-t. Egy tónus jelzi a sikeres bevitelt, valamint a képernyőn lévő autó magassága megváltozik. A kombináció többször ismételhető.

Az első kerekek méretének megváltoztatása: az autóválasztó képernyőn nyomjátok folyamatosan a C-BAL gombot, majd nyomjatok hozzá C-JOBB-ot. Engedjétek fel őket. Ismét nyomjátok le a C-JOBB gombot és hozzá a C-BAL-t. Egy tónus jelzi a sikeres bevitelt. A kombináció többszöri alkalmazása különböző kerékméreteket ad.

A hátsó kerekek méretének megváltoztatása: az autóválasztó képernyőn tartsátok lenyomva a C-JOBB gombot és nyomjatok hozzá C-BAL-t. Engedjétek fel mindkettőt. Folytassátok a kombinációt a C-BAL gomb újbóli lenyomásával, majd nyomjatok hozzá C-JOBB-ot.

Szellemautók a pályán: a SETUP képernyőn balra, utána jobbra nyomjátok az irányítókeresztet, majd tartsátok meg a jobb irányt és nyomjatok hozzá C-JOBB-ot. Engedjétek fel őket és folytassátok a kombinációt: C-FEL, C-BAL, C-LE, Z. Sikeres bevitel esetén egy busz szimbólum jelenik meg.

Égő roncs vezetése: az autóválasztó képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva a C-FEL gombot és üssétek be a Z, Z, Z, Z kombinációt. Egy effekt jelzi a sikeres bevitelt, valamint láthatóvá válik a képernyőn. A tűz eloltásához újból üssétek be a csalást.

Végtelen idő: a SETUP képernyőn tartsátok lenyomva a „Z" gombot, majd a C-LE-t és nyomjatok hozzá C-FEL-t. A két C-gombot engedjétek fel, majd ismét nyomjátok le a C-FEL-t és utána a C-LE gombot. A képernyőn megjelenik egy óra szimbólum.

Fordított irányítás: az OPTIONS képernyőn álljatok rá a „MIRROR" feliratra, majd a négy C-gomb nyomva tartása mellett az irányítókereszttel állítsátok be az „EXTREME" módot.

Éjszakai vezetés: az OPTIONS menübeN válasszátok ki a „FOG" felira-

tot, majd a négy C-gomb nyomva tartása mellett állítsátok be a „FOGGY NIGHT" módot.

A nehézségi erő megváltoztatása: a SETUP képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva a „Z" gombot és üssétek be a FEL, LE kombinációt. Ezután engedjétek fel a „Z" gombot és folytassátok a bevitelt: FEL, LE, FEL, LE. Siker esetén egy súly szimbólum jelenik meg a képernyőn.

Fejre állított pálya: a SETUP képernyőn üssétek be: FEL, JOBB, LE, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL.

Révész Norbert, Baja

RAPID RACER

PSX

A következő kódszavakat a játékos neveként írjátok be.

_STR: az összes videó megnézése
_DAY: az összes nappali pálya választható
_NIT: az összes éjszakai pálya választható
RRIM: az összes „tükör mód" pálya választható
FRAC: minden pálya és fractal generator választható
_BOA: minden hajó választható
_QAK: „kacsa" hajók
HURR: „HURRICAN" bónusz hajó
RUSH: végtelen turbó
WINR: mindig az első helyen végeztek, ha játék közben pauzáltok és kiléptek (QUIT) a versenyből.

Fodor Alexander, Budapest

MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

PSX

Pályakódok:

2: THWMSB 6: RGTKCS
3: CNSZDG 7: QFTLWN
4: ZVRKDM 8: XJKNZT
5: JYPPHD

A következő csalásokat a PASSWORD menübe kell beírni.

GTTBHR: végtelen sok élet
NXCVSZ: 10 energia-visszatöltés
CRVDTS: készítők listája

Pakács Miklós, Szekszárd

COMMAND & CONQUER

PSX

A következő csalásokat játék közben pauzálás nélkül kell beütni.

Ionágyú: JOBB, LE, BAL, BAL, LE, JOBB, JOBB, LE, BAL, ×, ■, ▲

Légicsapás: JOBB, LE, BAL, BAL, LE, JOBB, JOBB, LE, BAL, ×, ■, ●

5000$: JOBB, LE, LE, BAL, L1, BAL, JOBB, LE, BAL

Teljes térkép: ●, ●, ●, FEL, ●, ■, R1, ●, ●, ●

A következő csalásokat a PASSWORD menübe kell beírni.

CINEMA: megnézhetitek az összes videobejátszást. A kódszó beírása után visszakerültök a START/OPTIONS képernyőre, majd 30 másodperc elteltével a program elkezdi a videók lejátszását.

GODZILLA: a katonák japánul beszélnek

PATSUX: (GDI)rejtett pálya

COVERTOPS: 8 titkos küldetés
WHOAMI: készítők listája
Fülöp János, Kiskunhalas

PRINCE OF PERSIA

SNES

Pályakódok:

	11: GCGCR5X
02: CRQ1R2X	12: 4S563YG
03: LZRLBNN	13: QN2STP9
04: M63NB42	14: 8G28TFN
05: 31XT3XR	15: GK6CR84
06: M54T3DB	16: 8H8H+RZ
07: LZ85BJ9	17: 7QQG9ND
08: HSCBRZ2	18: 4YNGCGV
09: QR+6DT4	19: Y4JJ!DV
10: ZT+4RCR	20: 44G52ZZ

Simon Gábor, Budapest

CASTLEVANIA II. – BELMONT'S REVENGE

GB

Pályakódok:
CRYSTAL CASTLE:
üres, gyertya, szív, szív
ROCK CASTLE:
gyertya, szív, szív, szem
PLANT CASTLE:
gyertya, szív, szem, szem
CLOUD CASTLE:
szív, szív, szem, üres
Végső leszámolás:
szem, szív, gyertya, szív
A következő kombinációkat is a PASSWORD menübe kell beírni.
9 élet: gyertya, gyertya, szív, szív
SOUND menü: négy szív
Komlódi Péter, Pécs

THE HUNT RED OCTOBER

GB

25 extra élet: a térkép képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva a SELECT gombot, majd utána nyomjatok FEL, LE-t
25 extra rakéta: a térkép képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az A+B gombokat, majd nyomjatok hozzá FEL, LE kombinációt
A *pályaválasztás* kombinációját a címképernyőn üssétek be: BAL, JOBB, B, SELECT, BAL, JOBB, B, SELECT, START. A kezdőszintet az irányítókereszt bal illetve jobb irányaival tudjátok beállítani, majd utána nyomjatok START-ot.
Komlódi Péter Pécs

ROSCO McQUEEN

PSX

Pályakódok:

02: FLUFFY	09: PILLOW
03: SWEATY	10: TRICEP
04: HOTROD	11: MOTION
05: GREASE	12: HIPHOP
06: BIGEND	13: KENNEL
07: SMELLY	14: BARREL
08: WIDETV	15: SPLASH

Horváth Árpád, Salgótarján

GRAND THEFT AUTO

PC

Játékos nevének írjátok be a következő szavakat, majd nyugtázzátok a [DEL] gombbal.
ITSGALLUS: minden pálya és város választható

IAMTHELAW: eltűnnek a rendőrautók
ITCOULDBEYOU: 999.999.999 pont
SUCKMYROCKET: minden fegyver és néhány plusz
ITSTANTRUM: végtelen élet
HATE MACHINE: magasabb szorzó
BUCKFAST: a [*] gomb lenyomásával az összes fegyver választható
PORKCHARSUI: a kép tetszés szerint zoom-olható
Boldizsár Kálmán, Nyíregyháza

WIPEOUT 2097

SAT

A csalások bevitele alatt folyamatosan nyomva kell tartani az L+R+LE kombinációt.
Állat mód: miután bekapcsoltátok a SATURN-t, tartsátok folyamatosan lenyomva az L+R+LE kombinációt a címképernyő megjelenéséig.
Phantom pálya: a főmenüben álljatok rá a „CLASS AND TRACK" feliratra, majd üssétek be: A, A, B, B, C, C
Minden pálya, minden kategóriában választható: a főmenüben vigyétek a kurzort a „CLASS AND TRACK" opcióra és üssétek be: X, X, Y, Y, Z, Z
Piranha hajó: a főmenüben válasszátok a „TEAM" feliratot, majd üssétek be: A, X, B, Y, C, Z
Összes fegyver: játék közben üssétek be: A, A
Pajzs újratöltése: játék közben üssétek be: B, B
Végtelen idő: játék közben C, C-t nyomjatok
Láncfegyver: játék közben X, X-t nyomjatok
Végtelen auto-pilot: játék közben üssétek be: X, Y, Z, X, Y, Z, X, Y, Z
Drótváz mód: játék közben nyomjatok Z, Z-t
Huszka János, Nagykanizsa

INDEPENDENCE DAY

PC, PSX, SAT

A DAB DAB kódszót az OPTIONS-ban lévő „PLAYER NAME" opcióba kell beírni. Miután végeztetek a begépeléssel, lépjetek vissza a főmenübe és üssétek be a következő kombinációkat.
PSX: BAL, JOBB, ■, ●, ▲, ▲, LE
SAT: BAL, JOBB, FEL, LE, X, Z, Y, A
PC: [Ctrl]+jobb [Shift]+[8]
Ezután az OPTIONS-ba lépve sok érdekes dolog tárul fel előttetek. Minden belépés előtt használjátok a kombinációt.
Bozsák Mihály, Pápa

CONTRA – LEGACY OF WAR

SAT

A következő kombinációkat a címképernyőn kell beütni.
Végtelen folytatás: Y, LE, FEL, R, L, L, R
Pálya- és fegyverválasztás: Y, LE, FEL, R, L, L, R. Játék közben az L és az R gombok segítségével tudtok fegyvert választani.

Az összes video megnézése: Y, LE, FEL, L, R, LE
Sound test: Y, LE, FEL, L, R, FEL
Kiegészítő játék: Y, LE, FEL, L, R, JOBB vagy Y, LE, FEL, L, R, BAL
Kovács Dezső, Gyöngyös

AGE OF EMPIRES

PC

Játék közben nyomjatok [Enter]-t. A megjelenő menübe írjátok be a csalást, majd ismét nyomjatok [Enter]-t.
PEPPERONI PIZZA: 1000 egység kaja
COINAGE: 1000 egység arany
WOODSTOCK: 1000 egység fa
QUARRY: 1000 egység kő
REVEAL MAP: látható a teljes terület
GAIA: állati irányítás
BIGDADDY: rakétával felszerelt autó
PHOTON MAN: katona lézerfegyverrel
STEROIDS: gyors építkezés, vadászat... stb.
HOYOHOYO: a mágus gyorsabban halad és lényegesen kisebb a sebezhetősége
ICBM: a BALLISTA 100 pontot kap
JACK BE NIMBLE: a katapult lövedéke nem sebzi a földműveseket
E=MC2: zsoldos atomrakétával
HOME RUN: scenario
BIG BERTHA: katapult nagyobb hatótávolsággal
Kasza Tibor, Budapest

COLONY WARS

PSX

A következő szavakat a PASSWORD menübe kell beírni. Beíráskor ügyeljetek a kis- és nagybetűkre.
Pályaválasztás: Commander*Jeffer
Végtelen energia: Hestas*Retort
Örök másodfegyver: Memo*X33RTY
Szuper hűtéses fegyver: Tranquillex
Minden komplett: rVKdOISDPCNOFPHw
Csalások kikapcsolása: All*Cheats*off
Balázs Attila, Szekszárd

DIDDY KONG RACING

N64

Az OPTION menüben válasszátok ki a „MAGIC CODES" opciót és írjátok be a következő kódszavakat. A csalások túlnyomó része csak „TRACKS" módban működik.
ARNOLD: nagy karakter
TEENYWEENIES: apró karakter
JUKEBOX: zene menü
FREEFRUIT: 10 banán
BLABBERMOUTH: új dudaszó
WHODIDTHIS: készítők listája
BYEBYEBALLOONS: a gép fegyver nélkül
NOYELLOWSTUFF: banánok nélkül
BOGUSBANANAS: a banánok lelassítanak
VITAMINB: örök banán
TOXICOFFENDER: csak zöld lufik
BOMBSAWAY: csak piros lufik
BODYARMOR: csak sárga lufik
ROCKETFUEL: csak kék lufik
OPPOSITESATTRACT: csak szivárvány lufik
FREEFORALL: maximális erősségű lufik
ZAPTHEZIPPERS: turbócsík nélkül

DOUBLEVISION: azonos karakterek választása
OFFROAD: négykerék-meghajtás
JOINTVENTURE: az „ADVENTURE"-ben kétjátékos mód
TIMETOLOSE: extra nehéz verseny
Turbó start: amikor a "GET READY" felirat kezd halványodni, akkor tapossatok a gázra
Tipp: Az utolsó főellenség pályáján, közvetlenül az első gyorsító mellett jobbra van egy rövidítés.
Kovács György, Budapest

MEN IN BLACK

PC

Játék közben nyomjatok [ESC]-t. A főmenüben írjátok be a „DOUGMATIC" szót néhányszor (amíg vissza nem tesz a játékba). A csalások beírásához ismét használjátok az [ESC] billentyűt.
KILLME: az ellenségek megsemmisülnek
LOADME: végtelen muníció
GIVEME: összes fegyver
HEALME: teljes egészség
PROTECTME: sérthetetlenség
AGENTJ: J ügynök
AGENTK: K ügynök
AGENTL: L ügynök
AGENTX: X ügynök
ARTIC: ARTIC szint
Szontán József, Kecskemét

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

PC

A kódszavakat játék közben a [T] gomb lenyomása után lehet előhívni.
THEREISNOTRY: szintugrás
DEEZNUTS: az erő szintje
ERIAMJH: repülés
RED5: teljes fegyverzet
WAMPRAT: összes tárgy
YODAJAMMIES: mana
RACCOONKING: jedi
IAMYODA: világos jedi
SITHLORD: sötét jedi
5858LVR: összes térkép
WHITEFLAG*: AI
JEDIWANNABE*: sérthetetlenség
PINOTNOIR*: a pálya újrakezdése
SLOWMO*: lassú ellenfelek

* a csalás bekapcsolása az [1] gombbal, míg kikapcsolása a [0] gombbal történik. A kódszó és a szám között nyomjátok a szóköz-billentyűt.
Szontán József, Kecskemét

BLAM! MACHINE HEAD

PSX

A következő csalásokat a főmenüben kell beütni.
Végtelen muníció: ●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, L1, L1
Végtelen energia: ●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, ●, ●, L1
Pályaválasztás (R1, R2 gombokkal): L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, L1, ●, ●, ●, ●
Perjési László, Eger

STEEP SLOPE SLIDERS

SAT

Rejtett karakterek előhívásához teljesítsétek a pályákat a legjobb idő vagy a legmagasabb pontszám elérésével.

BOY: az „EXTREME 02" pályát teljesítsétek a legjobb idővel

RACER: az „ALPINE" pályát teljesítsétek a legjobb idővel

HERO: a „SNOWBOARD PARK" pályán érjétek el a legmagasabb pontszámot

SKINHEAD: a „HALF PIPE" pályán érjétek el a legmagasabb pontszámot

A további karakterek akkor aktiválhatók, ha a fent említett négy rejtett játékos már választható.

GLASSES: az „L" gomb folyamatos nyomása mellett válasszátok a BOY-t

DOG: az „L" gomb folyamatos nyomása mellett válasszátok a SKINHED-et

BUGGY CAR: az „L" gomb folyamatos nyomása mellett válasszátok a RACER-t

SPACE ALIEN: az „L" gomb folyamatos nyomása mellett válasszátok a HERO-t

LOLITA: az „R" gomb folyamatos nyomása mellett válasszátok a BOY-t

PENGUIN: az „R" gomb folyamatos nyomása mellett válasszátok a SKINHEAD-et

PERA: az „R" gomb folyamatos nyomása mellett válasszátok a RACER-t

SATURN: az „L+R" gombok folyamatos nyomása mellett válasszátok a BOY-t

A következő bónuszpályák akkor aktiválhatók, ha az összes (12) karakter választható és az összes pálya teljesítve van.

OUTER SPACE: az „L+R" gombok folyamatos nyomása mellett válasszátok az „EXTREME 00" pályát

SPACE COLONY: az „L+R" gombok folyamatos nyomása mellett válasszátok az „EXTREME 01" pályát

SOUTH POLE: az „L+R" gombok folyamatos nyomása mellett válasszátok az „EXTREME 02" pályát

SPACE HALF PIPE: az „L+R" gombok folyamatos nyomása mellett válasszátok az „EXTREME 03" pályát

Napszak választás: az OPTION menüben kapcsoljátok ki a „TIME PROGRESS" opciót. Válasszatok karaktert, és a „NOW LOADING" képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az aktuális kombinációt.

reggel: Z+BAL+A
este: Z+JOBB+A
éjjel: Z+LE+A

Rejtett játék: a címképernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az összes gombot, kivéve az „A"-t, majd az „OPTIONS" menüben válasszátok az „EXIT" feliratot és nyomjátok le az „A" gombot.

Varga Károly, Zalaegerszeg

TOPGEAR RALLY

N64

Az autó színének megváltoztatása: az autóválasztó képernyőn nyomjátok folyamatosan az „L+R" gombokat, majd az irányítókereszt le illetve fel mozgatásával, valamint a C-gombok bármelyikének folyamatos nyomásával lehet új színeket kikeverni az autó részére.

Credits csalás: álljatok a CREDITS ikonra, majd üssétek be a BAL, C-LE, JOBB, LE, Z kombinációt. Így a CREDITS opcióba lépve megnézhetitek a rejtett pálya (STRIPE MINE) demóját.

Vonalas filter: verseny közben üssétek be a B, BAL, JOBB, FEL, BAL, Z, JOBB kombinációt.

Regenbogen mód: verseny közben üssétek be a következő kombinációt: C-LE, Z, B, FEL, FEL, JOBB.

Tükörfényes felület az autónak: a csalás csak akkor működik, ha az összes bónuszautó választható. Az autóválasztó képernyőn nyomjatok C-LE-t és a jármű külseje átszíneződik. A következő kombinációknál az autókat az autóválasztó képernyőn, a pályát pedig a pályaválasztó képernyőn lehet előhívni.

Jégkocka autó: C-LE, FEL, B, JOBB, A, C-LE, A, JOBB

Sisak autó: FEL, FEL, Z, B, A, BAL, BAL

Minden autó választható: A, BAL, BAL, C-LE, A, JOBB, Z

Minden pálya választható: A, BAL, BAL, JOBB, LE, Z

Vörös Róbert, Várpalota

Z

PSX

A következő csalásokat a PASSWORD menübe kell beírni.

Jobban felszerelt egység:

■●×▲▲×●■

Sérthetetlen egység:

■▲●××●▲■

Pályaválasztás:

▲▲×●▲▲×●

Végkép:

×▲■●▲●×■

Válasszátok a 20. pályát és a kettes irányítón nyomjátok meg a ▲ gombot.

Zlatniczky István, Szombathely

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

SNES

Az OPTIONS menüben szólaltassátok meg a következő zenéket, illetve effekteket: 0B, 29, 2C, 05. A művelet elvégzése után kezdjétek el a játékot. Amikor úgy látjátok, hogy fogytán az energiátok, nyomjátok le az A+B+X+Y kombinációt, és tartsátok addig, amíg az életenergia vissza nem töltődik. Szintugráshoz az A+B+X+Y kombináció nyomva tartása mellett nyomjatok SELECT-et.

Vederka Zsolt, Szekszárd

DONKEY KONG COUNTRY 3.

SNES

Vigyétek a kurzort az egyik üres videókazettára és üssétek be a követ-

kező kombinációt: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Ekkor a képernyő felső részében megjelenik az „ENTER CODE" felirat. Itt írjátok be az aktuális csalást.
LIVES: 50 élet induláskor
MUSIC: zenei teszt
ASAVE: automatikus mentés
HARDR: nehezebb fokozat
COLOR: a karakterek ruhaszíne megváltozik
TUFST: a DK és a csillagos hordók eltűnnek
MERRY: néhány bónuszpálya megváltozik
WATER: a játék kezdetekor (a térképen) ússzatok a vízesés alá, és ott nyerhettek 85 bónuszérmét
Vederka Zsolt, Szekszárd

PERFECT WEAPON

PSX

Pályakódok:
ICE MOON: ×■×■■●■●
GARDEN MOON: ●××▲●●×▲
FOREST MOON: ●▲■●■■▲▲
DESERT MOON: ●×××▲●▲▲
PROTEUS MOON: ××■×■■▲●
TORAN: ▲▲×■▲▲×●
SHIRO: ●●×■××●▲
RENZA FI: ▲●××▲■▲▲
SACRA JA: ●×●●■●×■
MORGONE: ×▲●×▲●●▲
LIZARD GUARD: ●■■×●××●
A következő csalásokat játék közben pauzálás után lehet aktiválni.
Sérthetetlenség: ●, ■, JOBB, BAL, R1+R2
Mozi mód: R1, ■, ▲, ●, ×
Nagyfej mód: L1+L2+R2+LE
Másik felszerelés: R1+R2+▲+●
Sárközi Béla, Budapest

CROC – LEGEND OF THE GOBBOS

PC, PSX, SAT

A pályaválasztás kombinációját a PASSWORD menübe kell beírni: BAL, BAL, BAL, BAL, LE, JOBB, JOBB, BAL, BAL, LE, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB
Várhelyi György, Hajdúnánás
Tihanyi Béla, Kőszeg

GRID RUN

PSX

Pályakódok:
02: JOBB, JOBB, ▲, LE, R2, ×, ▲, R1, ×, BAL
03: R2, BAL, BAL, FEL, FEL, R2, R1, R1, ●, BAL
04: FEL, ×, BAL, R1, JOBB, BAL, ×, R1, LE, JOBB
05: FEL, JOBB, R1, ■, R2, BAL, FEL, R2, R1, LE
06: R2, FEL, ▲, ▲, JOBB, ×, FEL, ×, JOBB, FEL
07: R2, R1, FEL, R2, JOBB, FEL, R1, BAL, LE, LE
08: FEL, ▲, FEL, BAL, LE, FEL, BAL, R1, R2, ▲
09: JOBB, JOBB, ●, BAL, FEL, ▲, R2, FEL, ×, ×
10: LE, R1, R1, LE, JOBB, BAL, BAL, ▲, ▲, BAL

11: JOBB, FEL, ●, FEL, BAL, ●, ×, BAL, ▲, ●
12: LE, ▲, ▲, ×, JOBB, ●, LE, ■, ▲, ●
13: FEL, JOBB, BAL, FEL, JOBB, FEL, LE, ▲, LE, ▲
14: FEL, BAL, BAL, JOBB, BAL, ▲, ■, R1, LE, R1
15: R2, LE, BAL, R1, ●, R1, R2, ●, R1, R1

Super password: ×, ▲, JOBB, ■, JOBB, FEL, LE, ▲, JOBB, LE. Kétjátékos módban három új pályát (GRID RACER 1-3) ad.

Zlatniczky István, Szombathely

MICRO MACHINES V3

PSX

A következő kódokat játék közben, pauzálás után lehet bevinni.

Az autó átváltoztatása: LE, LE, FEL, FEL, JOBB, JOBB, BAL, BAL

Hátsó nézet: BAL, JOBB, ■, ●, BAL, JOBB, ■, ●

Nagyobb ugrások: ■, JOBB, JOBB, LE, FEL, LE, BAL, LE, LE

Dupla sebesség: ■, ×, ●, ■, ▲, ×, ×, ×, ×

Lassú ellenfelek: ●, ▲, ■, ×, ●, ▲, ■, ×

A mesterkódot pauzálás közben kell aktiválni: ■, FEL, LE, LE, ■, ●, ●, ▲, ×. Ezután a következő kombinációkat játék közben alkalmazzátok.

Azonnali győzelem: SELECT+×

Különböző kameraállások (pause): SELECT+(FEL, JOBB, LE, BAL)

Közelítés, távolodás (pause): SELECT+(L2 vagy R2)

A CPU vezeti tovább az autótokat: SELECT+■

Robbanó autók: ×+■+▲+●

A játékos nevének írjátok be a következő szavakat:

CATLIVES: 9 élet „1PLAYER" módban
GIMMEALL: minden pálya választható „MULTIPLAYER" módban
NOTANKS: a tankok nem tudnak lőni
TANKS4ME: választhatóvá válik a tank
WINTERY: csúszós pályák

Zlatniczky István, Szombathely

THEME PARK

PSX

Rengeteg pénzt tudtok összeszedni a következő módon. Névnek írjátok be, hogy „BOVINE", majd játék közben tartsátok folyamatosan lenyomva a ●+×+START kombinációt és nyomogassátok hozzá a ■ gombot.

Csanádi Zoltán, Baja

ONE

PSX

A következő kódszavakat a PASSWORD menübe kell beírni.

Debug menü előhívása: HEYBUDDY

Összes fegyver választható: MAXPOWER

Pályaválasztás: HEVYFEET

Horváth Ferenc, Budapest

BATMAN – REVENGE OF THE JOKER

MD

Pályakódok:

1.1: 1100	3.2: 3200	5.2: 5200
1.2: 1200	3.3: 3300	6.1: 6100
1.3: 1300	4.1: 4100	6.2: 6200
2.1: 2100	4.2: 4200	6.3: 6300
2.2: 2200	4.3: 4300	7.1: 7100
3.1: 3100	5.1: 5100	7.2: 7200

Sándor János, Kecskemét

PLOK

SNES

Ebben a játékban a programozók elrejtettek néhány „WARP" zónát, amelyekkel szintet ugorhattok.
Tipp: az első pályán rögtön a START után induljatok el balra és keljetek át a vizen, majd egy kis szigetre érve dobáljátok meg a rajta lévő fát. Teljesítsétek a „WARP ZONE" pályát, és máris a „POTA POTA 6"-on találjátok magatokat.
Tipp: a következő teleportáló helyet a „POTA POTA 7" pályán keressétek. Álljatok rá a lebegő emelvényre, és addig maradjatok rajta, amíg a nyíl irányába fel nem emelkedik. A játékot a „FAMOSA 3"-ról folytathatjátok.
Tipp: a „FAMOSA 7"-en rögtön az indulásnál essetek le egy szintet, és ott megtalálhatjátok a teleportot, amely a „FAMOSA 9"-re dob át.
Tipp: a következő teleportot a „FAMOSA 12"-n keressétek.
Pakács Károly, Pécs

SUPER TURRICAN 2

SNES

A csalásokat játék közben pauzálás után lehet beütni.
Szintugrás: R, L, X, B, Y, A, BAL, LE, FEL, JOBB
Végtelen energia: FEL, LE, JOBB, LE, BAL, B
Detonátor: X, A, L, R, B, Y, BAL, JOBB
Pakács Károly, Pécs

GLOBAL GLADIATORS

MD

Egy extra élethez juthattok, ha játék közben pauzáltok és beütitek a következő kombinációt: A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A. Sikeres bevitel esetén a „YOU CHEATER!" bekiabálást kell hallanotok.
Pályaugráshoz szintén pauzáljatok, majd vigyétek be a következőket: B, C, B, A, B, C, B, A, B.
A korlátlan élet megszerzéséhez a VIRGIN logo megjelenésekor üssétek be: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.
Sándor János, Kecskemét

NHL FACE OFF '97

PSX

Szupercsapat összeállítása: a ROSTERS menüben válasszátok a „CREATE PLAYER" opciót és írjátok be névnek a következőket:
RAJA ALTENHOFF
CRAIG OSTRANDER
PETER DILLIE
CHRIS WHALEY

TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
JOSH HASSIN
TAWN KRAMER
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY

Ellenőrizzétek a helyes beviteleket a „SIGN FREE AGENT” menüben.

Varga István, Hódmezővásárhely

LOST VIKINGS 2

PC

A következőket a PASSWORD menübe kell beírni.

CR3D: készítők listája
CH3T: Dunno:-)
W4RP: szintugrás
GHST: láthatatlanság

Frank György, Szolnok

FIGHTING FORCE

PSX

A „1 PLAYER/OPTIONS” képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva a BAL+■+L1+R2 kombinációt. A „CHEAT MODE” felirat megjelenése után lépjetek az OPTIONS menübe, ahol két új menüpontot találtok. Az egyikkel kezdőszintet, a másikkal pedig sérthetetlenséget tudtok beállítani.

Horváth Ferenc, Budapest

SUPER SKIDMARKS

SNES

Pályakódok:

PRO LEAGUE: SPRINTER
ACID GRAND PRIX: GUARDIAN
BOWINE WARRIOR: CHOC MILK

Csalások:

Nulla gravitáció: SPACE MAN
Extra erő: SAVAGE
Tehén: MOOMOO

Kenderesi Kornél, Vác

ROBOTRON 64

N64

A következő kombinációkat játék közben pauzálás nélkül kell bevinni.

Pajzs: LE, BAL, C-BAL, C-JOBB
Gyorsabb mozgás: BAL, BAL, C-FEL
Kétlövetű fegyver: FEL, C-FEL, FEL, C-FEL
Háromlövetű fegyver: JOBB, JOBB, C-BAL, C-LE
Négylövetű fegyver: LE, LE, FEL, C-JOBB
Hullámlövetű fegyver: FEL, LE, C-JOBB, C-BAL
Tűzlövetű fegyver: LE, JOBB, LE, JOBB, C-JOBB

A következő csalásokat a SETUP menübe kell beütni.

Pályaválasztás: LE, FEL, C-BAL, LE, C-BAL, C-JOBB, LE, C-JOBB
50 élet: FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, C-BAL, C-JOBB, C-BAL, C-JOBB
Drótváz mód: FEL, LE, JOBB, C-BAL, LE, FEL, BAL, C-JOBB, FEL, LE
Demo mód: háromszor egymás után üssétek be a következő kombiná-

ciót: BAL, JOBB, FEL, LE, C-BAL, C-JOBB, C-BAL, C-JOBB

110 élettel kezdhetitek a játékot, ha a PASSWORD menübe beírjátok a következőket:

Könnyű fokozat: BSBBBBTJBB
Közepes fokozat: BCBBLBTJBB
Őrült fokozat: BFBBBCTJBB
Elek Pál, Esztergom

PITBALL

PSX

Összes videó megnézése: az OPTIONS menübe lépve üssétek be a BAL, JOBB, ■, ●, kombinációt.
Rejtett játék: a végkép videónál nyomjátok le a ■+● gombokat.
Gulyás Tibor, Badacsony

GRAND THEFT AUTO

PSX

A következő szavakat a játékos neveként írjátok be.

BSTARD:	szintválasztás, teljes fegyverzet, sérthetetlenség, végtelen muníció, koordináták
FECK:	LIBERTY 1., 2.
TVTAN:	LIBERTY 1., 2. és SAN ANDREAS
URGE:	öt küldetés
TURF:	összes város
CAPRICE:	hat város
MADEMAN:	három város, hat küldetés, összes fegyver
THESHIT:	teljes fegyverzet, végtelen muníció, 99 élet
WEYHEY:	9999990 pont
CHUFF:	rendőrség nélkül
BLOWME:	koordináták
EATTHIS:	„WANTED LEVEL" négyes fokozaton
GROOVY:	összes fegyver választható

Horváth Ferenc, Budapest

PO'ED

PSX

Pályaválasztás: a főmenüben (NEW GAME, LOAD GAME... stb.) nyomjatok L1+L2+R1+R2+FEL kombinációt, a DIFFICULTY képernyőn pedig L1+L2+R1+R2+LE-t. Jelöljétek ki a nehézségi szintet és a következő képernyőn kedvetekre válogathattok a pályák közül.
Teljes fegyverzet: a térkép képernyőn (SELECT+■) forgassátok el a térképet, majd nyomjatok START-ot. Mialatt visszafelé forog a térkép, nyomjátok le az L1+■+×+● kombinációt. A játékba visszalépve teljes fegyvertár fogad benneteket.
Sérthetetlenség: a fegyverválasztó menüben nyomogassátok addig az R1+● kombinációt, amíg az életenergia 999 nem lesz.
Muníció: hátraszaltó (L2+■) közben nyomjatok JOBB+×+● kombinációt.
Energia visszatöltés: „mezítláb" módban, hátraszaltó közben nyomjatok R2+×+LE-t.
Szellentős ellenfelek: a LOAD GAME menüben nyomjátok le a következő kombinációt: L1+L2+R1+R2
Varga István, Hódmezővásárhely

HEXEN

N64

A CHEAT menü aktiválásához játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: C-FEL, C-LE, C-BAL, C-JOBB. Az új opcióba lépve vigyétek be a következő kombinációk bármelyikét.
Pályaválasztás: C-BAL, C-BAL, C-JOBB, C-JOBB, C-LE, C-FEL
Sérthetetlenség: C-BAL, C-JOBB, C-LE
Egészség: C-BAL, C-FEL, C-LE, C-LE
Azonnali halál az ellenfeleknek: C-LE, C-FEL, C-BAL, C-BAL
Átjárás a falon: 20 x C-FEL, C-LE
A CHEAT menüben egy újabb opciót is tudtok aktiválni: C-LE, C-FEL, C-BAL, C-JOBB. Belépve a következőket tudjátok beállítani.
Minden fegyver: C-JOBB, C-FEL, C-LE, C-LE
Összes kulcs: C-LE, C-FEL, C-BAL, C-JOBB
Összes tárgy: C-FEL, C-JOBB, C-LE, C-FEL
A szint teljesítéséhez szükséges összes dolog: C-FEL, C-BAL, C-BAL, C-BAL, C-JOBB, C-LE, C-LE
Elek Pál, Esztergom

TOMB RAIDER II

PSX

A következő csalásokat játék közben kell aktiválni.
Szintugrás: balra lépés, jobbra lépés, balra lépés, hátralépés, előrelépés tengely körüli forgás háromszor (mindegy melyik irányba), majd előreszaltó csavarral.
Minden fegyver, maximum muníció és 2x50 db energiacsomag: balra lépés, jobbra lépés, balra lépés, hátralépés, előrelépés, tengely körüli forgás háromszor (mindegy melyik irányba), majd hátraszaltó csavarral.
Miareczki Zoltán, Tatabánya

GODS

MD, PC, SNES

Pályakódok:
Templom: SD1
Labirintus: MGB
Alvilág: BMH
Szél Jenő, Makó

SUPER PANG

SNES

A játékmód választó képernyőn üssétek be a pályaválasztás kombinációját: L, R, R, L, FEL, LE.
Szél Jenő, Makó

SUPER PUTTY

SNES

Szintugráshoz játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R, A, L, L, Y, SELECT.
Szél Jenő, Makó

POCKY&ROCKY

SNES

A „PLAYER SELECT" képernyőn üssétek be a pályaválasztás kombinációját: X+Y nyomva tartva, majd A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Sikeres bevitel esetén felhangzik egy dallam, majd a követ-

kező képernyőn tudtok szintet választani.

Csúcs Pál, Kaposvár

TEST DRIVE: OFF-ROAD

PSX

Az „ENTER NAME" opcióba kell beírni a következő szavakat.

BEEFY: MONSTER TRUCK autó
FIFFY: HOT ROD autó
SPRINTER: BUGGY autó
LOWRIDER: SZÉRIA autó
ALLTRACK: minden pálya választható
FRIENDLY: titkos pálya 1.
SANDDUNE: titkos pálya 2.
CRAZY: titkos pálya 3.

Köteles János, Dunakeszi

TUROK

PC

A következő csalásokat a CHEAT opcióba kell beírni.

LLSNMRTN: isten mód
MBRNKLSN: szellem mód
BGGNTSS: disco mód
CRLSFNDNGS: szivárvány mód
MGRLSGTM: minden fegyver
TRNTNNQ: teljes térkép
PRMSHN: nagyfej mód
RHNSRLL: végtelen muníció
HFLLTHSH: parányi ellenfelek
JFFSPNGDNBRG: végtelen élet
LRNMSNHR: készítők listája
HTSDNM: galéria
DGHTTSRS: összes kulcs
KNTSFSKS: falon átjárás
TKMDKK: ellenfelek a térképen

Tóth István, Szeged

TOMB RAIDER II

PC

A következő csalásokat játék közben kell aktiválni.

Szintugrás: először gyújtsatok fáklyát, majd tegyetek egy lépést előre, egyet hátra. Forogjatok körbe háromszor (mindegy melyik irányba) és ugorjatok egyet előre.

Minden fegyver munícióval: gyújtsatok fáklyát, majd tegyetek egy lépést előre, egyet hátra. Forogjatok körbe háromszor (mindegy melyik irányba), majd csináljatok egy hátraszaltót.

Dudás József, Budapest

WING COMMANDER: PROPHECY

PC

A pilótafülkében írjátok be, hogy „DYNOMITE" és ezután alkalmazzátok a kívánt csalást.

Ctrl+C: összeütközés ki/be
Ctrl+I: sérthetetlenség

Tóth István, Szeged

MORTAL KOMBAT blokk 3

Jelmagyarázat:

F: fel
E: előre
L: le
H: hátra
BLK: védés
FU: futás
KR: kis rúgás
NR: nagy rúgás
KÜ: kis ütés

NÜ: nagy ütés
+: egyszerre
mp: másodperc
[ ]: folyamatosan nyomni
.....: folyamatosan nyomkodni
(X): levegőben
(*****): teljes képernyő távból
(****): háromnegyed képernyő távból
(***): fél képernyő távból
(**): két ember távból
(*): közvetlen közelről
(–): bárhonnan

A jelmagyarázat vonatkozik a teljes Mortal Kombat leírásra.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

N64, PSX

Speciális mozgások:

BARAKA

Dupla rúgás (*): NR, NR
Lövés: L, H, NÜ
Szeletelés: H, H, H, KÜ
Hasítás: H, NÜ
Kaszabolás: E, L, E, BLK
Friendship (–): L, E, E, NR
Babality (–): E, E, E, NR
Stage (*): KR, FU, FU, FU, FU
Animality (**): [NÜ], E, H, L, E
Fatality 1 (**): H, H, H, NÜ
Fatality 2 (**): H, E, L, E, KÜ
Brutality (*): NÜ, NÜ, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, NR, KR, KR, BLK

CLASSIC SUB-ZERO

Fagyasztás: L, E, KÜ
Földfagyasztás: L, H, KR
Becsúszás: H+KR+KÜ+BLK
Stage (*): E, L, E, E, NÜ
Fatality 1 (*): L, E, E, E, NÜ
Fatality 2 (*): E, L, L, L, NÜ
Brutality (*): NÜ, KÜ, NÜ, BLK, KR, KR, NR, NR, KÜ, NÜ, KÜ

CYRAX

Rövid bomba: [KR], H, H, NR
Hosszú bomba: [KR], E, E, NR
Cyber háló: H, H, KR
Teleport: E, L, BLK
Légi dobás: L, E, BLK, összeéréskor KÜ
Friendship (–): FU, FU, FU, F
Babality (–): E, E, H+NÜ
Stage (*): FU, BLK, FU
Animality (*): F, F, L, L
Fatality (*): L, L, E, F, FU
Fatality (–): L, L, F, L, NÜ
Brutality (*): NÜ, NR, NÜ, NR, NÜ, NR, NÜ, NR, NÜ, KR, KÜ

ERMAC

Tűzlabda: L, H, KÜ
Teleport: L, H, NÜ
Emelés: H, L, H, NR
Friendship (–): E, E, E, NÜ
Babality (–): L, L, H, H, NÜ
Stage (*): FU, FU, FU, FU, KR
Animality (*): E, L, E, E, KR
Fatality 1 (*): FU, BLK, FU, FU, NR
Fatality 2 (**): L, F, L, L, L, BLK
Brutality (*): NÜ, NÜ, KÜ, BLK, NR, KR, BLK, NÜ, KÜ, KR, NR

GORO

Morgás: L, L, KR
Forgás: H, H, E, NR

Tűzlabda: H, H, H, KÜ
Melltámadás: E, E, NÜ

HUMAN SMOKE
Csáklya: H, H, KÜ
Teleport: L, H, NÜ
Légi dobás (X): BLK
Friendship (–): L, E, E, E, FU
Babality (–): L, H, H, E, FU
Stage (*): E, F, F, KÜ
Fatality 1 (*): FU, BLK, FU, FU, NR
Fatality 2 (***): E, E, H, FU
Brutality (*): NÜ, NÜ, BLK, KR, NR, NÜ, NR, NÜ, NR, KÜ, KR

JADE
Alacsony bumeráng: H, E, KR
Középmagas bumeráng: H, E, KÜ
Magas bumeráng: H, E, NÜ
Visszatérő bumeráng: H, H, E, KÜ
Árnyékrúgás: L, E, KR
Sérthetetlenség: H, E, NR
Friendship (–): H, L, H, H, NR
Babality (–): L, L, E, L, NR
Stage (*): H, E, L, FU
Animality (*): E, L, E, E, KR
Fatality 1 (*): FU, FU, FU, BLK, FU
Fatality 2 (*): F, F, L, E, NÜ
Brutality (*): NÜ, KR, NÜ, KÜ, NR, NR, KR, BLK, NÜ, NR

JAX
Föld ütés: KR (3 mp)
Gerinctörés (X): BLK
Száguldó ütés: E, E, NR
Szimpla lövés: H, E, NÜ
Dupla lövés: E, E, H, H, NÜ
Torokfogás: E, E, KÜ, NÜ....
Dobálás (*): [KR], NÜ....
Friendship (–): KR, FU, FU, KR
Babality (–): L, L, L, KR
Stage (*): L, E, L, KÜ
Animality (*): [KÜ], E, E, L, E
Fatality 1 (*): F, F, L, E, F, BLK
Fatality 2 (*****): FU, BLK, FU, FU, KR
Brutality (*): NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

JAX (MK2)
Föld ütés: KR (3 mp)
Gerinctörés (X): BLK
Lövés: E, L, H, NR
Lövés (X): F, E, NR
Torokfogás: E, E, KÜ....
Dobálás (*): KÜ, NÜ....
Friendship (–): L, L, F, F, KR
Babality (–): L, F, L, F, KR
Stage (*): F, F, L, KR
Fatality (*): [KÜ], E, E, E
Brutality (*): NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

JOHNNY CAGE
Alacsony tűzlabda: H, L, E, KÜ
Magas tűzlabda: E, L, H, NÜ
Árnyék könyöklés: H, L, H, NÜ
Zöld árnyék rúgás: H, E, KR
Vörös árnyék rúgás: H, H, E, KR
Friendship (–): L, L, L, L, KR
Babality (–): E, H, H, NR
Stage (*): L, H, E, E, BLK
Animality (*): L, E, E, NR
Fatality 1 (*): L, L, E, E, KÜ
Fatality 2 (*): L, L, E, E, KR
Brutality (*): NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

KABAL
Körfűrész: H, H, H, FU
Lövés: H, H, NÜ (X)
Tornádó: H, E, KR
Friendship (–): FU, KR, FU, FU, F
Babality (–): FU, FU, FU, KR
Stage (*): BLK, BLK, NR
Animality (*): [NÜ], E, E, L, E
Fatality 1 (*): FU, BLK, BLK, BLK, NR
Fatality 2 (**): L, L, H, E, BLK
Brutality (*): NÜ, BLK, KR, KR, KR, NR, KÜ, KÜ, KÜ, NÜ, KÜ

KANO
Ágyúgolyó: KR (4 mp)
Psycho ágyúgolyó: E, L, E, KR
Penge dobás: L, H, NÜ
Penge felütés: L, E, NÜ
Légi dobás (X): BLK
Rázás: L, E, KÜ
Friendship (–): KR, FU, FU, NR
Babality (–): E, E, L, L, KR
Stage (*): F, F, H, KR
Animality (*): [NÜ], BLK, BLK, BLK
Fatality 1 (**): KÜ, BLK, BLK, NR
Fatality 2 (*): [KÜ], E, L, L, E
Brutality (*): NÜ, KÜ, BLK, NÜ, BLK, NR, KR, BLK, NR, KR

KANO (MK1)
Ágyúgolyó: [BLK], E, L, H, F
Penge dobás: [BLK], H, E
Pörgő kések: H, E, NÜ....
Babality (–): H, H, L, L, KR
Stage (*): H, E, E, BLK
Fatality (*): H, L, E, KÜ
Brutality (*): NÜ, NÜ, BLK, NR, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

KINTARO
Morgás: L, L, KR
Tűzlabda: H, H, E, NÜ
Teleport tiprás: L, F
Leütés: E, E, NÜ

KITANA
Legyező dobás: E, E, KÜ+NÜ
Legyező hullám: H, H, H, NÜ
Legyező vágás: H, NÜ
Rakéta ütés: L, H, NÜ
Friendship (–): L, H, E, E, KÜ
Babality (–): E, E, L, E, NR
Stage (*): E, L, L, KR
Animality (**): L, L, L, L, FU
Fatality 1 (*): FU, FU, BLK, BLK, KR
Fatality 2 (*): H, L, E, E, NR
Brutality (*): NÜ, NÜ, BLK, NR, BLK, KR, BLK, KÜ, BLK, NÜ, BLK

KUNG LAO
Kalapdobás: H, E, KÜ
Repülő rúgás (X): L+NR
Teleport: L, F
Pörgés: E, L, E, FU....
Friendship (–): FU, KÜ, FU, KR
Babality (–): L, E, E, NÜ
Stage (*): L, L, E, E, KR
Animality (*): FU, FU, FU, FU, BLK
Fatality 1 (*): E, E, H, L, NÜ
Fatality 2 (–): FU, BLK, FU, BLK, L
Brutality (*): NÜ, KÜ, KR, NR, BLK, NÜ, KÜ, KR, NR, BLK, NÜ

KUNG LAO (MK2)
Kalapdobás: H, E, KÜ
Pörgés: [BLK], F, F, KR
Repülő rúgás (X): L+NR

Teleport: L, F
Torpedó: H, H, E
Friendship (–): H, H, H, L, NR
Babality (–): H, H, E, E, NR
Stage (*): E, E, E, NÜ
Fatality (*****): [KÜ], H, E
Brutality (*): NÜ, KÜ, NR, NR, KÜ, KÜ, KÜ, KR, KR, BLK, NÜ

LIU KANG
Bicikli rúgás: KR (4 mp)
Vörös bicikli rúgás: [KR], H, E
Repülő rúgás: E, E, NR
Alsó tűzlabda: E, E, KÜ
Felső tűzlabda: E, E, NÜ (X)
Friendship (–): FU, FU, FU, L+FU
Babality (–): L, L, L, NR
Stage (*): FU, BLK, BLK, KR
Animality (**): L, L, L, F
Fatality 1 (–): E, E, L, L, KR
Fatality 2 (**): F, L, F, F, FU+BLK
Brutality (*): NÜ, KÜ, NÜ, BLK, KR, NR, NR, KR, NR, KÜ, NÜ

MILEENA
Sai dobás: NÜ (2 mp)
Teleport rúgás: E, E, KR
Gurulás: H, H, L, NR
Friendship (–): L, L, H, E, NÜ
Babality (–): L, L, E, E, NÜ
Stage (*): L, L, L, KR
Animality (*): E, L, L, E, NR
Fatality 1 (*****): H, H, H, E, KR
Fatality 2 (*): L, E, L, E, KÜ
Brutality (*): NÜ, KÜ, KÜ, NÜ, BLK, NR, KR, KR, NR, BLK, NÜ
MOTARO
Farokcsapás: [H], KR
Teleport: L, F
Tűzlabda: E, L, H, NÜ
Leütés: E, E, NÜ

NIGHTWOLF
Nyilazás: L, H, KÜ
Balta felütés: L, E, NÜ
Zöld aura: H, H, H, NR
Válltámadás: E, E, KR
Vörös válltámadás: H, H, E, NR
Friendship (–): L+FU, L+FU, L+FU
Babality (–): E, H, E, H, KÜ
Stage (*): FU, FU, BLK
Animality (*): E, E, L, L
Fatality 1 (**): H, H, L, NÜ
Fatality 2 (*): F, F, H, E, BLK
Brutality (*): NÜ, NÜ, NR, KR, BLK, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NR

NOOB SAIBOT
Forgó koponyák: L, E, KÜ
Teleport dobás: L, F
Árnyék dobás: E, E, NÜ
Friendship (–): E, E, H, NÜ
Babality (–): L, E, E, E, KÜ
Stage (*): L, E, BLK
Animality (*): H, E, H, E, NR
Fatality 1 (**): H, H, E, E, NR
Fatality 2 (*): L, L, F, FU
Brutality (*): NÜ, KR, KÜ, BLK, KR, NR, NÜ, KÜ, BLK, KR, NR

RAIN
Jég gömb: L, E, NÜ
Villám: H, H, NÜ
Teleport rúgás: H, NR
Friendship (–): L, E, E, E, KÜ
Babality (–): E, H, H, NÜ

Animality (**): BLK, BLK, FU, FU, BLK
Fatality 1 (*): E, E, L+NÜ
Fatality 2 (***): L, L, H, E, NR
Brutality (*): NÜ, NÜ, BLK, KR, NR, BLK, KR, NR, BLK, BLK, NÜ, KÜ

RAYDEN
Levegő torpedó (X): H, H, E
Villám lövés: L, E, KÜ
Ellen. villám lövés: L, H, KÜ
Torpedó: H, H, E
Teleport: L, F
Friendship (–): L, H, E, NR
Babality (–): L, L, F, BLK
Stage (*): L, L, L, NÜ
Animality (***): L, E, L, NR
Fatality 1 (*): NÜ (3 mp)
Fatality 2 (*): KR (3 mp), FU, BLK, KR
Brutality (*): NÜ, NÜ, KR, KR, KR, KÜ, KÜ, KÜ, BLK, BLK

RAYDEN (MK1)
Torpedó: H, H, E
Villám: L, E, KÜ
Teleport: L, F
Babality (–): F, F, L, NR
Stage (*): L, L, E, NR
Fatality (*): E, H, H, H, NÜ
Brutality (*): NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

REPTILE
Lassú energia gömb: H, H, NÜ+KÜ
Gyors energia gömb: E, E, NÜ+KÜ
Savköpés: E, E, NÜ
Láthatatlanság: [BLK], F, L, NR
Becsúszás: H+BLK+KR+KÜ
Könyök támadás: H, E, KR
Friendship (–): L, E, E, H, NR
Babality (–): E, E, H, L, KR
Stage (*): BLK, FU, BLK, BLK
Animality (*): L, L, L, F, NR
Fatality 1 (***): H, E, L, BLK
Fatality 2 (**): E, E, F, F, NR
Brutality (*): NÜ, BLK, NR, NR, BLK, NÜ, KÜ, KR, KR, BLK, KÜ

SCORPION
Csáklyázás: H, H, KÜ
Teleport: L, H, NÜ
Előre teleport: L, E, NÜ
Dobás (X): BLK
Friendship (–): H, E, E, H, KR
Babality (–): L, H, H, E, NÜ
Stage (*): E, F, F, KÜ
Animality (*): E, F, F, NR
Fatality 1 (**): L, L, F, NR
Fatality 2 (**): E, E, L, F, FU
Brutality (*): NÜ, NÜ, BLK, NR, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

SECTOR
Szimpla rakéta: E, E, KÜ
Dupla rakéta: H, H, E, KÜ
Hőkövető rakéta: E, L, H, NÜ
Teleport ütés: E, E, KR
Friendship (–): FU+BLK,FU+BLK,FU+BLK
Babality (–): H, L, L, L, NR
Stage (*): FU, FU, FU, L
Animality (*): E, E, L, F
Fatality 1 (**): KÜ, FU, FU, BLK
Fatality 2 (***): E, E, E, H, BLK
Brutality (*): NÜ, NÜ, BLK, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

SHANG TSUNG
Szimpla lövés: H, H, NÜ
Dupla lövés: H, H, E, NÜ
Tripla lövés: H, H, E, E, NÜ
Vulkánkitörés: E, H, H, KR
Átváltozások:
BARAKA: L, L, KR
CAGE: H, H, L, KÜ
C.SUB-ZERO: BLK, BLK, FU, FU
CYRAX: BLK, BLK, BLK
ERMAC: [BLK], L, L, F
GORO: H, H, H, KR
JADE: E, E, L, L+BLK
JAX: E, E, L, KÜ
JAX (MK2): L, E, H, NR
KABAL: KÜ, BLK, NR
KANO: H, E, BLK
KANO (MK1): E, F, H, L, E
KINTARO: KÜ (3 mp)
KITANA: E, L, E, FU
KUNG LAO: FU, FU, BLK, FU
KUNG LAO (MK2): H, L, H, NR
LIU KANG: [BLK], E, L, H, F, E
MILEENA: FU, BLK, NR
MOTARO: E, L, H, NÜ
NIGHTWOLF: [BLK], F, F, F
NOOB SAIBOT: E, L, L, H, NR
RAYDEN: L, H, E, KR
RAYDEN (MK1): H, H, E, FU
RAIN: FU, BLK, KR
REPTILE: FU, BLK, BLK, NR
SEKTOR: L, E, H, FU
SCORPION: L, L, E, KÜ
SHAO KAHN: H, E, NR
SHEEVA: E, L, E, KR
SINDEL: H, L, H, KR
SMOKE: L, L, E, E, KÜ
STRYKER: E, E, E, NR
SUB-ZERO: E, L, E, NÜ
SONYA: L+KÜ+FU+BLK

Friendship (–): KR, FU, FU, L
Babality (–): FU, FU, FU, KR
Stage (*): F, F, H, KÜ
Animality (**): [NÜ], FU, FU, FU
Fatality 1 (*): [KÜ], L, E, E, L
Fatality 2 (*): [KÜ], FU, BLK, FU, BLK
Brutality (*): NÜ, BLK, BLK, BLK, KR, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, KR

SHAO KHAN (PSX)
Nevetés: L, L, NR
Gúnyolódás: L, L, KR
Tűzlabda: H, H, E, KÜ
Kalapács: H, E, NÜ
Válltámadás: L, E, KÜ
Térdtámadás: L, E, NÜ
Torokfogás: E, E, NÜ

SHAO KHAN (N64)
Nevetés: L, L, FU
Gúnyolódás: [BLK], F, F, FU
Tűzlabda: E, L, E, KR
Kalapács: E, H, H, NÜ
Válltámadás: E, E, NÜ
Térdtámadás: L, L, E, NR

SHEEVA
Tűzlabda: L, E, NÜ
Földtiprás: H, L, H, NR
Eltiprás: L, F
Friendship (–): E, E, L, E, NÜ
Babality (–): L, L, L, H, NR
Stage (*): L, E, L, E, KÜ
Animality (**): FU, BLK, BLK, BLK, BLK
Fatality 1 (*): [NR], H, E, E

Fatality 2 (*): E, L, L, E, KÜ
Brutality (*): NÜ, KÜ, BLK, KR, NR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ, NÜ

SINDEL
Tűzlabda: E, E, KÜ
Dupla tűzlabda: H, H, E, KÜ
Tűzlabda (X): L, E, KR
Lebegés: H, H, E, NR
Sikoly: E, E, E, NÜ
Friendship (–): FU, FU, FU, FU, FU, F
Babality (–): FU, FU, FU, F
Stage (*): L, L, L, KÜ
Animality (**): E, E, F, NÜ
Fatality 1 (**): FU, FU, BLK, FU, BLK
Fatality 2 (*): FU, BLK, BLK, FU, BLK
Brutality (*): NÜ, BLK, KR, BLK, KR, NR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ

SMOKE
Láthatatlanság: [BLK], F, F, FU
Légi dobás (X): BLK
Szigony: H, H, KÜ
Teleport ütés: E, E, KR
Friendship (–): FU, FU, FU, NR
Babality (–): L, L, H, H, NR
Stage (*): E, E, L, KR
Animality (****): L, E, E, BLK
Fatality 1 (*****): F, F, E, L
Fatality 2 (**): [FU+BLK], L, L, E, F
Brutality (*): NÜ, KR, KR, NR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NÜ, BLK, BLK

SONYA
Energiagyűrű: L, E, KÜ
Boszorkány ütés: E, H, NÜ
Lábdobás: L+KÜ+BLK
Bicikli rúgás: H, H, L, NR
Friendship (–): H, E, H, L, FU
Babality (–): L, L, E, KR
Stage (*): E, E, L, NÜ
Animality (**): [NÜ], H, E, L, E
Fatality 1 (–): H, E, L, L, FU
Fatality 2 (***): [FU+BLK], F, F, H, L
Brutality (*): NÜ, KR, BLK, NÜ, KR, BLK, NÜ, KÜ, BLK, NR, KR

STRYKER
Alsó gránát: L, H, KÜ
Alsó gránát (2): E, L, H, KÜ
Felső gránát: L, H, NÜ
Felső gránát (2): E, L, H, NÜ
Lövés: H, E, NÜ
Gumibot gáncs: E, H, KÜ
Gumibot dobás: E, E, NR
Friendship (–): KÜ, FU, FU, KÜ
Babality (–): L, E, E, H, NÜ
Stage (*): E, F, F, NR
Animality (**): FU, FU, FU, BLK
Fatality 1 (*): L, E, L, E, BLK
Fatality 2 (*): E, E, E, KR
Brutality (*): NÜ, KÜ, NR, KR, NÜ, KÜ, KR, NR, NÜ, KÜ

SUB-ZERO
Fagyasztás: L, E, KÜ
Jég klón: L, H, KÜ
Jég zuhany (1): L, E, NÜ
Jég zuhany (2): L, E, H, NÜ
Jég zuhany (3): L, H, E, NÜ
Becsúszás: H+KÜ+KR+BLK
Friendship (–): KR, FU, FU, F
Babality (–): L, H, H, NR
Stage (*): H, L, E, E, NR
Animality (*): E, F, F
Fatality 1 (*): BLK, BLK, FU, BLK, FU

Akciós árakkal szeretnénk meglepni az előfizetni vágyókat. A KÓDMESTER újság hivatalos 375 Ft-os ára helyett csak 300 Ft-ba kerül számonként, ha él az előfizetési akciónkkal. Sőt a KÓDMESTER újság kiadója ebben az esetben magára vállalja a kipostázás költségeit is. Minimum előfizetési díj: 1.500 Ft, amely 5 megjelenés árát tartalmazza. Azok részére, akik nem kívánnak élni az előfizetés lehetőségével, 375 Ft/db + postaköltség áron tudjuk küldeni a lapot.

Tel.: 20/9735-633

KÓDMESTER Szerkesztősége

Szeged, 6701 Pf.: 1232

Fatality 2 (**): H, H, L, H, FU
Brutality (*): NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ
Animality kivégzés alkalmazása: veszítsd el az első menetet, a következőt pedig nyerd meg. Amikor a küzdelem végén feltűnik a „FINISH HIM/HER" felirat, kegyelmezz meg (MERCY: [FU], L, L, L, L) az ellenfelednek, majd ismét győzd le. Kivégzéskor használd az ANIMALITY kombinációját.
FRIENDSHIP és BABALITY kivégzések alkalmazása: az utolsó menetben ne használd a védekezést.
Péter Zsolt, Szeged
Bolgár Tamás, Békésszentandrás

MORTAL KOMBAT 4

ARC

Speciális mozgások:

LIU KANG
Fegyver: H, E, KR
Alsó tűzlabda: E, E, KÜ
Felső tűzlabda: E, E, NÜ (X)
Repülő rúgás: E, E, NR
Bicikli rúgás: E, E, KR
Fatality 1 (**): E, E, E, L, BLK+NR+KR
Prison stage (*): E, E, H, KÜ
Goro's lair (*): E, E, H, NR

FUJIN
Fegyver: L, H, NÜ
Eldobás: E, L, [KÜ]
Lebegtetés: E, L, E, NÜ
Emelés: H, E, L, KR
Rúgás (X): L+KR
Térdelés: L, E, NR
Fatality 1 (**): BLK+FU, BLK+FU, BLK+FU, BLK+FU
Fatality 2 (**): L, E, E, F, BLK
Prison stage (*): L, L, L, NR
Goro's lair (*):

SONYA
Fegyver: E, E, KR
Energiagyűrű: L, E, KÜ
Lábdobás: L+KÜ+BLK
Bicikli rúgás: H, H, L, NR
Boszorkányütés: E, H, NÜ
Légi dobás (X): BLK
Cigánykerék: H, L, E, KR
Fatality 1 (**): L, L, L, F, FU
Prison stage (*): L, L, H, H, NR
Goro's lair (*): E, L, E, NÜ

KAI
Fegyver: L, H, KÜ
Repülés: L, E, KR
Kézenállás: BLK+KR
Rúgás (kézenállva): NR vagy KR
Forgás (kézenállva): [KÜ]
Alsó tűzlabda: E, E, KÜ
Felső tűzlabda: H, H, NÜ
Repülő ütés: L, E, NÜ
Fatality 1 (*): [BLK], F, E, F, H, NR
Fatality 2 (***): F, F, F, L, BLK
Prison stage (*): E, E, L, BLK
Goro's lair (*): H, E, L, NR

REPTILE
Fegyver: H, H, KR
Savköpés: L, E, NÜ
Láthatatlanság: BLK+NR
Könyök támadás: H, E, KÜ
Kúszás: E, H, KR

Fatality 1 (*): [KÜ+NÜ+KR+NR], F
Prison stage (*): L, E, E, KÜ
Goro's lair (*): L, L, E, NR

TANYA
Fegyver: E, E, NR
Tűzlabda: L, E, NÜ
Hasító rúgás: L, H, KR
Tűzlabda (X): L, E, KÜ
Csavar rúgás: E, E, KR
Fatality 1 (*): L, L, F, L, NÜ+BLK
Fatality 2 (*): L, E, L, E, NR
Prison stage (*): H, E, L, NÜ
Goro's lair (*): E, E, E, KÜ

RAIDEN
Fegyver: E, H, NÜ
Villám: L, H, KÜ
Torpedó: E, E, KR
Teleport: L, F
Fatality 1 (*): [BLK], E, H, F, F, NR
Prison stage (*): L, E, H, BLK
Goro's lair (*): E, E, L, KÜ

QUAN CHI
Fegyver: L, H, NR
Légidobás (X): BLK
Lövés: E, E, KÜ
Fegyverlopás: E, H, NÜ
Taposás: E, L, KR
Becsúszás: E, E, NR
Fatality 1 (*): [KR] (5 mp), L, E, L, E
Fatality 2 (***): F, F, L, L, KÜ
Prison stage (*): E, E, L, NÜ
Goro's lair (*): E, E, H, KR

SCORPION
Fegyver: E, E, NR
Csáklya: H, H, KÜ
Teleport: L, H, NÜ (X)
Tűzköpés: L, E, KÜ
Légidobás (X): BLK
Fatality 1 (***): H, E, E, H, BLK
Prison stage (*): E, E, L, L, KR
Goro's lair (*): H, E, E, KR

JAREK
Fegyver: E, E, NÜ
Ágyúgolyó: H, E, KR
Földtiprás: H, L, H, NR
Pengedobás: L, H, KÜ
Felső ágyúgolyó: E, L, E, NÜ
Fatality 1 (*): E, L, E, E, KR
Fatality 2 (***): F, F, E, E, BLK
Prison stage (*): E, L, E, NR
Goro's lair (*): H, E, E, KÜ

SUB-ZERO
Fegyver: L, E, NR
Fagysztás: L, E, KÜ
Becsúszás: KÜ+BLK+KR
Jég klón: L, H, KÜ (X)
Fatality 1 (**): E, H, E, L, NÜ+BLK+FU
Fatality 2 (***): H, H, L, H+NÜ
Prison stage (*): L, F, F, F, NR
Goro's lair (*): L, L, L, KR

JOHNNY CAGE
Fegyver: E, L, E, KR
Árnyékrúgás: H, E, KR
Felütés: BLK+KÜ
Horogütés: H, L, H, NÜ
Alsó tűzlabda: L, H, KÜ
Felső tűzlabda: L, E, NÜ

Fatality 1 (*): E, H, L, L, NR
Fatality 2 (*): L, L, E, L, FU+BLK
Prison stage (*): L, L, E, E, NR
Goro's lair (*): H, E, E, KR

REIKO
Fegyver: L, H, NÜ
Teleport: L, F, összeéréskor BLK
Körteleport: H, E, NR
Shuriken: L, E, KÜ
Rúgás: H, E, KR
Fatality 1 (*): E, L, E, KÜ+BLK+NR+KR
Prison stage (*): L, L, H, KÜ
Goro's lair (*): E, E, L, KR

JAX
Fegyver: L, E, NÜ
Föld ütés: E, E, L, KR
Ütés: E, L, H, KÜ
Megfogás (X): BLK
Lövés: L, H, KÜ
Dobás (*): KÜ, FU+BLK+NR, NÜ+KÜ+KR, NÜ+BLK+KR, NÜ+KÜ+NR+KR
Fatality 1 (*): [KR] (3 mp), E, E, L, E
Fatality 2 (*): H, E, E, L, BLK
Prison stage (*): E, E, H, KR
Goro's lair (*): E, E, H, NÜ

SHINNOK
Fegyver: H, E, KÜ
Átváltozások:
FUJIN: E, E, H, NR
KAI: E, E, E, KR
LIU KANG: H, H, E, NR
JAREK: H, H, H, KR
QUAN CHI: E, H, E, KR
RAIDEN: L, E, E, NÜ
JAX: E, L, E, NR
REPTILE: H, H, E, BLK
SCORPION: E, H, KÜ
SONYA: E, L, E, NÜ
SUB-ZERO: L, H, KÜ
TANYA: H, E, L, BLK
CAGE: L, L, NÜ
REIKO: H, H, H, BLK
Fatality 1 (*): L, H, E, L, FU
Prison stage: L, L, E, NR
Goro's lair (*): F, L, H+NÜ

Kombat kódok:
111-111: FREE WEAPON
222-222: RANDOM WEAPON
333-333: RANDPER KOMBAT
444-444: ARMED AND DANGEROUS
555-555: MANY WEAPONS
666-666: SILENT KOMBAT
010-010: DISABLE MAX DAMAGE
110-110: NO THROWS
123-123: NO POWER
012-012: NOOB SAIBOT
020-020: RED RAIN (a „THE RAIN pályán)
050-050: EXPLOSIVE KOMBAT
002-002: ALL TIME WEAPONS
100-100: DISABLE THROWS
001-001: UNLIMITED RUN

Kombat kódok – pályaválasztás
011-011: GORO'S LAIR
022-022: THE FURNACE
033-033: ELDER GODS STAGE
044-044: THE TOMB
055-055: THE MOUNTAINS
066-066: REPTILE'S LAIR
101-101: THE SHAOLIN TEMPLE
202-202: THE LIVING FOREST
303-303: THE PRISON STAGE

Alternatív színek:
FUJIN: [START], KÜ+NÜ+NR
KAI: [START], NÜ+BLK+KR
REPTILE: [START], KÜ+BLK+KR
SCORPION: [START], NÜ+NR+BLK
LIU KANG: [START], NR+BLK+KR
JAREK: [START], NR+NÜ+FU
QUAN CHI: [START], NÜ+FU+NR
RAIDEN: [START], KÜ+BLK+NR
CAGE: [START], FU+KÜ+KR
REIKO: [START], FU+NÜ+KR
JAX: [START], FU+KÜ+BLK
SONYA: [START], KR+NÜ+FU
SUB-ZERO: [START], FU+BLK+NÜ
TANYA: [START], NR+KR+KÜ
SHINOK: [START], NÜ+BLK+KÜ
Gyuris Tamás, Szeged
Péter Zsolt, Szeged

FORMULA 1 '97

PSX

A GRAND PRIX módban lévő „DRIVER SELECT" opcióban válasszátok ki az „EDIT DRIVER" feliratot és írjátok be a játékos neveként a következő kódszavakat.
CATS DOGS: különleges eső
LITTLE WEELZ: óriási kerekek
PI MAN: „WIPEOUT" stílus
BOX CHATTER: két kommentátor
BILLY BONUS: bónuszpályák
TOO EASY: összes pálya
SWAP SHOP: új zene és effekt
ZOOM LENSE: „MICRO MACHINE" nézet
VIRTUALLY VIRTUAL: polygon grafika
Székely László, Székesfehérvár

SKULL MONKEYS

PSX

A videóbejátszások kombinációját a PASSWORD képernyőn kell beütni.
Video 1: ●, L1, ×, ▲, ■, ×, ×, ×, L1, R1
Video 2: ●, R1, ■, ▲, L1
Video 3: ×, R2, ■, ×
Video 4: ■, R1, ■, ×, ×, ×, ●, ●
Video 5: ×, ▲, ×, ×, R1, ■, ●, ×, L1, ×
99 élet: játék közben pauzáljatok és üssétek be az L1, ▲, LE, BAL, ●, SELECT, ■, JOBB kombinációt.
Fénykoszorú: szintén játék közben pauzálás után kell beütni: R2, ●, ●, LE, BAL, ●, JOBB, LE
Samu Ilona, Pécs

MADDEN '98

N64

A következő szavakat a „CREATE PLAYER" menübe névként kell beírni.
SAN MATEO: rejtett stadion
SIXTIES: csapat a '60-as évekből
SEVENTIES: csapat a '70-es évekből
EIGHTIES: csapat a '80-as évekből
HOWLIE: AFC '96-'97
ELEC ARTS: EA CSAPAT
STATS MEN: a statisztikát vezető csapat
MAITLAND: TIBURON csapat
Czakó Kálmán, Budapest

HERCULES

PC, PSX

A PASSWORD képernyőn annyiszor forgassátok el az edényeket jobb

irányba, amennyi a kódban szereplő szám értéke.

2: 2, 3, 4, 3	6: 5, 0, 9, 10
3: 1, 9, 8, 10	7: 7, 4, 4, 6
4: 1, 4, 2, 9	8: 3, 7, 1, 0
5: 4, 5, 4, 7	9: 7, 6, 7, 1

Videóbejátszások: 0, 7, 1, 7

STREET FIGHTER COLLECTION

SAT

Rejtett karakterek előhívása:

GUIKI: RYU-ra állva nyomjátok le az „L" gombot

EVIL RYU: RYU-ra állva nyomjatok kétszer START-ot

SPECIÁL SAKURA: SAKURA-ra állva nyomjatok ötször START-ot

SHIN GOUKI: GUIKI-ra állva nyomjatok ötször START-ot

Komlódi Péter, Szerencs

RESIDENT EVIL

PC, PSX

TOP SECRET!!!!

1998. július

S. T. A. R. S. (Special Tactics And Rescue Service) Különítmény

Célterület: Racoon Forest

Az Alpha csapat tagjai:

John, megfigyelő
Barry Burton, fegyverspecialista
Joseph Frost, gépjárművezető
Chris Redfield, mesterlövész
Jill Valentine, műszaki tanácsadó
Brad Vickers, pilóta
Albert Wesker, az akció vezetője

A küldetés háttere:

Az akció tagjait a Racoon Forestben történt titokzatos események felderítése végett a célterületre szállítjuk. A helyi lakosok elmondása szerint a területen kutyaszerű szörnyek garázdálkodnak. A rendőrség tehetetlen. A közeli folyóban talált női holttesten fellelhető sérülések, a mély fognyomok szürkemedve-, vagy farkas-támadásra utalnak.

A helyi rendőrség jelentése:

1. A helyszínt lezártuk, a hegyi utakat biztosítottuk.
2. A kapcsolatot a S. T. A. R. S. szervezettel felvettük.
3. A szervezetnek beszámolunk a napokban történt eseményekről, különösen arról a turista csoportról, akik néhány nappal ezelőtt a hegyekbe indultak kirándulni.

A Bravo csapat tagjai:

Richard Aiken, kommunikációs tiszt
Rebecca Chambers, orvos
Edward Dewey, pilóta
Enrico Marini, az akció vezetője
Forest Speyer, gépkocsivezető
Kenneth J. Sullivan, felderítő

A Bravo csapat jelentése:

Helikopterrel megközelítették a célterület stratégiailag fontos objektumát, egy régi udvarházat. A helikopter motorja tönkrement.

A küldetés céljai:

1. Az eltűnt Bravo csapat lokalizálása, esetleges túlélők felderítése.
2. A Bravo csapat helikopterének megtalálása, s biztonságba helyezése.

3. A Racoon Forest-beli eseményekről jegyzőkönyv készítése, s a helyzet irányításának átvétele."

Az egyik túlélő, Jill Valentine naplója:

A helikopter a megadott koordinátákhoz szállított minket. A ködös táj már maga elég ijesztő volt, mikor egy vonító farkasüvöltés szakította meg a gondolataimat. Joseph izgatottan felkiáltott: *Találtam valamit!*, de mikor közelebbről megnéztük, kiderült, hogy a Bravo csapat egyik tagjának keze, melyben még mindig a fegyvert szorongatta. A farkasüvöltés egyre közelebbről hangzott, majd felbukkant az első bestia feje, majd Josephre ugrott, s átharapta a torkát. Volt valami természetellenes ezekben az állatokban, de ekkor még nem is sejtettem, hogy mi. A csapatot körbevették ezek a nyálzó szájú bestiák, s mire elérhettük volna a régi udvarházat, már csak harman maradtunk. Barry, Wesker és én. Gondolni sem mertem rá, mi történhetett a többiekkel, mert mikor kinyitottam az ajtót, az egyik bestia végezni próbált velünk. A következő pillanatban egy lövést hallottunk, majd Barry és én a hall baloldalán lévő ajtóhoz rohantunk, talán csapatunk egy tagját sikerül élve megtalálnunk. Az étkezőben egy vértócsára leltünk, s míg Barry elemezgetni kezdte azt, én magamhoz vettem a tűzhely fölött talált faemblémát, majd a hátsó ajtón egy folyosóra siettem. Balra ráleltem a szerencsétlenül járt Kenneth holttestére. Felette egy zombit pillantottam meg, aki vagy ami friss vérre szomjasan rám támadt. Sikerült végeznem vele, majd visszaszaladtam az étkezőbe, ahol Barry befejezte a vér vizsgálatát. mikor odaértem, kinyílt az ajtó, s egy másik zombi lépett elő, de Barry kinyírta. Visszamentünk a hallba, jelentést tenni Wesker-nek, de legnagyobb meglepetésünkre eltűnt. Barry-vel úgy egyeztünk meg, hogy felderítjük a házat, s ha valami fontosat találunk, a hallban találkozunk. Mielőtt elváltunk volna egymástól, adott nekem egy álkulcsot. A hall jobboldalán álló ajtóhoz futottam. Mögötte egy kis szobába jutottam, melynek közepén egy női szobor állt. kezében egy korsó volt, benne egy térkép a ház első emeletéről. A baloldali átjáróban csak néhány írógépszalagra, s egy zombira bukkantam. A jobboldali átjáró egy fehér folyosóra nyílt. Mikor át akartam szaladni rajta, óriási csörömpöléssel betört két ablak, s két, a már kint megismert pokolkutya ugrott be rajta. Végeztem velük, majd az ajtón át egy újabb folyosóra jutottam, majd benyitottam az egyik jobb oldali ajtón. Átfutottam a csempézett kis szobán, mire egy tágas dolgozószobába jutottam, s megpillantottam egy, a falra függesztett sörétes puskát. Leakasztottam a fegyvert, majd el akartam hagyni a szobát, mire a kis szobában süllyed-

ni kezdett a plafon, s ha Barry nem jön idejében, az ő szavaival élve: szendvicsként távoztam volna. Örülök, hogy legalább ő meg tudta őrizni a humorérzékét...

A folyosó végén egy festményekkel teli szobára bukkantam, a képek alatt lévő kapcsolókat időrendi sorrendben működésbe hoztam (new born baby, infant, young boy, young man, middle aged man, old man). A leghátsó kép kapcsolója egy rejtett fali üreget fedett, benne egy hatszögletű medálra akadtam. A folyosóra mentem, majd egy raktárszobában kötöttem mi. (A raktárszobában lévő ládába pakolgathatod a talált cuccokat, hiszen csak hat szabad hely van nálad. A ládákba pakolt dolgok megmaradnak, később, más ládában ugyanezeket találod.) Felvettem a sarokban heverő növényirtót (chemicals), majd az emeletre siettem. Két zombit is ki kellett nyírnom, mire ismét a hallba értem. Barry már várt rám, s adott egy páncélökölhöz kiegészítőként szolgáló savtartályt. Az emeltre mentem, majd a baloldali ajtón át az étkező emeletére jutottam. A két zombival végeztem, majd a korláton lévő lyukon át lelöktem az ott álló szobrot. A hátsó ajtón át egy újabb folyosóra jutottam. A folyosó egyik végén egy télikert volt, benne egy rendkívül harcias növénnyel. Jobb belátásra a nálam lévő méreggel térítettem, egyszerűen a vízellátó szivattyúba öntöttem.

A halott növényen átlépve egy pajzs emblémájú kulcsot találtam. A folyosón jobbra az első ajtó az egyik lakosé volt, az íróasztalon egy napló hevert. Mielőtt kinyithattam volna, mögöttem megjelent egy zombi, aki mindeddig a szekrényben bujkált. A szobát elhagyva a folyosó legvégén lévő ajtón át egy bárba érkeztem. Eltoltam a fal mellett álló szekrényt, mire a „Holdfény Szonáta" kottáira bukkantam. lejátszottam a zongorán, s feltárult egy rejtett ajtó. (Chris nem tudott kottát olvasni, szerencsére Rebecca is a szobába érkezett, s ő le tudta játszani. Persze nem elsőre, néhány percig hagynom kellett gyakorolni...)

A szobába mentem, majd eltettem az ott talált aranyemblémát. Mikor ezt megtettem, becsukódott mögöttem a rejtekajtó... se előre, se hátra. Szerencsére a faembléma nálam volt, így ki tudtam szabadulni a fogságból.

Az étkezőbe siettem, majd a tűzhely fölött árválkodó üres helyre tettem az aranyemblémát. A terem bal oldalán álló állványos óra elmozdult a helyéről, s titkos fali rekeszt tárt fel. Benne egy újabb kulcsot találtam. Felvettem a törött szoborból kieső kék drágakövet, majd visszatértem arra a folyosóra, ahol Kenneth holttestét megtaláltam. Jobbra fordultam, ahol a falmélyedésben egy ajtó mögött egy tigrisszobor várt rám. A szeme helyére illesztettem a drágakövet, mire a szobor elfordult, s egy rej-

tett nyílást tárt fel. Benne egy újabb hatszögletű medálra bukkantam.

A raktárhelyiségbe mentem, ahol kissé átrendeztem tárgyaimat. Megtartottam az elsősegély spray-t, a pajzsos kulcsot és a fegyvereimet. A hallba siettem, majd a mindeddig zárt ajtónál próbálkoztam (a jobb oldalon lent). Odabent némi lőszer, s néhány zombi fogadott.

Az emeleti jobb oldali ajtón át egy újabb folyosóra jutottam, ahol – két zombi kiirtása után – a dupla ajtóhoz rohantam. Egy terembe jutottam, melyben rengeteg régi páncél volt a fal mellé állítva. Az ott álló két szobrot a padlón lévő lyukakra toltam, majd megnyomtam a szoba közepén lévő gombot. Egy újabb hatszögletű medállal lettem gazdagabb.

A padlásszobához vezető úton Richardba botlottam. Szó szerint, szegény ott feküdt a földön, s haldoklott. Elmondása szerint a padláson járt, s egy kígyó támadt rá.

A földszinti raktárban emlékeim szerint láttam szérumot, de mire visszaértem, már késő volt.

A padláson valóban volt egy kígyó, az eddigi legkeményebb ellenfél. Mikor eltakarodott, a fal mentén a negyedik hatszögletű medált véltem felfedezni. (Ha a kígyó megharap, mérgezést szenvedsz. Ez esetben Barry a segítségedre siet, s a raktárban térsz magadhoz. Ha nem sérülsz, menj a raktárba.)

Magamhoz vettem a négy medált, majd a pokolkutyás folyosón át, a festményes szobával szemben lévő vasajtóhoz siettem. A fedett, de szabadtéri folyosón két pokolkutyával kellett végeznem, hogy a medálokat a falon lévő kapcsolótáblára helyezve kinyithassam a kertbe vezető ajtót.

Mielőtt azonban a kertbe siettem volna, a kerti-szerszámok tárolására alkalmas építményben a polcról magamhoz vettem a kurblit.

A kertben három pokolkutya várt rám. A kertet elhagyva egy medence-szerű helyre értem, melyből a kurbli segítségével leeresztettem a vizet. Lemásztam a szabaddá tett létrán, majd a medence túloldalán felmásztam a felszínre. A fáról ki kígyók potyogtak a fejemre, de nem törődtem velük.

A kerti út egy lift platformján végződött. Leereszkedtem a mélybe, majd két pokolkutya kinyírása után megállapítottam a bal oldali átjáróban lévő liftről, hogy nem működik, hiányzik belőle az akkumulátor.

A térség túloldalán lévő kapuhoz mentem, mely egy lakónegyedbe vezetett. A fal mellett álló szobrot az elágazásnál lévő padlólyukra toltam, ezzel megakadályoztam, hogy a padló alatt lakó növény inzultáljon.

A 001-essel jelölt szobában egy piros könyvet találtam, de egy árva betűt sem tudtam felfedezni benne, teljesen üres volt. A fürdőszobában leeresztettem a kádban lévő mocskos

vizet, mely a C-szoba kulcsát rejtette. Ja... el is felejtettem, odabent három zombit számoltam össze...

A folyosó elágazását követve (az eltologatott szobor mellett elfutva) egy főterembe jutottam. Az egyik sarokban egy kis asztalon egy kulcsot pillantottam meg. Mielőtt a felette lévő méhkasból a mérgező méhek kitölthették volna rajtam dühük (ha megcsípnek, használd a kék növényt ellenméregként), visszaszaladtam a folyosóra, s továbbhaladva rajta, felhasználtam a kulcsot a 002-es szoba kinyitására.

A szobában két szekrény állt egymás mellett. Eltologattam őket, majd az újonnan feltűnő létrán át a mélybe ereszkedtem. Lent a faládákat belökdöstem a vízbe, így át tudtam kelni a túloldalra.

A folyosót követve egy terembe értem, ahol három cápa úszkált. (Vigyázz, nem érdemes velük leállni harcolni, eleve felesleges, legalább is én nem tudtam kinyírni őket... talán késsel sikerülhet, de nem sok esélyt adok rá...)

Az egyik ajtó mögött egy irányító-központba jutottam, ahol a kart meghúzva, leeresztettem a vizet. A falon lévő kapcsolótáblával sikerült a szomszédos szobát kinyitni. Mikor elhagytam a termet, örömmel tapasztaltam, hogy a cápás teremben is lement a víz, s szegénykék fuldokolva csapkolódtak a földön... szegénykék...

A szomszédos szobába siettem, ahol a 003-as szoba kulcsára bukkantam. A méhes teremből nyílt a 003-as szoba ajtaja, egyenesen oda rohantam. A szobában egy könyvespolc volt, melyen találtam egy egész sor piros könyvet. Azazhogy majdnem egy egész sor, hiszen egy fehér törte meg szépérzékem. Kicseréltem a nálam lévő piros könyvvel, mire a szemközt álló szekrény félrehúzódott, s egy rejtekajtót tárt fel.

A teremben, melybe jutottam, egy hatalmas növénykreatúra volt. Mikor belelőttem egy egészségeset, összehúzódott, azt hittem, meghalt, de a következő percben újra megnőtt, s egyik csápjával körbeölelt. Szerencsémre Barry épp arra járt, s egy lángszóróval sietett segítségemre. (Itt elágazik a történet, Chris-szel még bele sem tudtam lőni a növénybe, már elkapott. Szerencsére Rebecca arra járt, s ekkor átvettem a lány irányítását: a méhes teremből egy számzáras ajtóhoz siettem, ahol addig nyomogattam a gombokat, míg az összes piros lámpa ki nem gyulladt (3-4-5). Odabent egy rakás üres üveget, néhány vegyszert és a falon egy feliratot találtam.

A felirat egy kísérleti növényirtó vegyszer „receptjét" tartalmazta. A V-Jolt előállításához az egyik üres üvegbe tégy egy adag UMB2-es formulát, s ezt töltsd fel egy adag vízzel. Ezáltal szert tettél egy UMB3-as

formulára. A másik üres üvegbe tégy egy adag UMB4-est, majd keverd össze az UMB3-assal. Ha jól csináltad, két üres üveged van, valamint két, különböző színű anyagot tartalmazó. Az egyikben UMB6-os, a másikban UMB7-es formula van.

Ha idáig eljutottál, már sokkal kisebb az esélyed, hogy elrontsd az egészet. Öntsd össze a két üveget egybe, így UMB13-as anyagot kapsz. Stimmt?

Az egyik üvegbe tölts egy adag vizet, és egy adag UMB2-est. Add hozzá az UMB13-ashoz, s máris megvan az UMB16-os vegyszer, más néven a V-Jolt. Mondjuk együtt: Hurrá...

A cápás teremből az egyik ajtó egy olyan terembe nyílt, melynek a plafonjáról gyökerek lógtak le. Megitattam a vegyszerrel a növényt (hadd forduljon fel...).

Mikor kiszabadultam a fogságból, magamhoz vettem a tűzhelyen lévő kulcsot (helmet key), majd vissza készültem térni az udvarházba. Útközben Weskerrel találkoztam, aki ugyancsak mint én, magyarázatot keresett az itt folyó dolgokra.

Visszatértem az udvarházba, mikor egy ajtó nyikorgását hallottam: valaki követ. Villámgyorsan megfordultam. Épp idejében, hogy a feltűnő szörnyet képen lőjem.

A folyosó bal oldalán lévő szobában a villanykapcsoló aktivizálása után egy könyvet (doom book 1) pillantottam meg, melyben egy sas gravírozású emblémát találtam. A raktárban rendbe hoztam magam, majd az emeletre siettem.

Odafent egy szobába jutottam, melynek egyik végében egy zongora állt. Leütöttem néhány billentyűt rajta, mire a kandallóból előmászott az a kígyó, amelyikkel a padlásszobában már összefutottam. Kissé öszsze volt égve, de e nélkül is szörnyen nézett ki... Miközben mindkettőnk az életéért küzdött, a kígyó egy lyukat ütött a padlóba. Mikor végeztem a kígyóval, megpróbáltam felmérni a lyuk mélységét, de nem láttam semmit a sötétségtől.

Ebben a pillanatban lépett be Barry, akinél szerencsére volt kötél, így leereszkedhettem. (A másik változat: Chris nem Barbie baba, ha kell, szó nélkül leugrik a lyukba... ennek csak annyi a hátulütője, hogy nem képes visszamászni, mint Jill.)

Lemásztam a kötélen (légy biztos, hogy három szabad hely van nálad!!!), majd a sírkőhöz mentem. Egy kissé arrébb toszogattam, mire egy lejáró vált szabaddá, mely egy kibetonozott falú átjáróba vezetett. Odalent néhány zombi után egy ajtóhoz értem, túloldalán egy újabb folyosó várt. Egy konyhába értem. A jobb oldali kijáratot egy zombi állta el, mikor végeztem vele, beléptem a liftbe, s az emeletre mentem. Fent egy újabb zombi fogadott. A szem-

ben lévő szobában egy elemre (a lifthez) és néhány robbanó töltetre leltem. Az ajtók egyike egy könyvtárba vezetett. Innen egyenesen egy újabb ajtó vezetett a könyvraktárba, ahol a szobrot a bekapcsolt lámpa által mutatott helyre toltam.

Egy rejtekajtó tárult fel, odabent csak egy CD-t találtam. A könyvtárterem túloldalán egy szekrény eltolása után szabadult fel az átjáró, mely egy kisszobába torkollt. Az ablakon kinézve egy helikopter leszálló pályát pillantottam meg. Visszatértem abba a szobába, ahol a kígyóval harcoltam (létra, kötél), majd a raktárba siettem.

Magamnál tartottam az akkumulátort, a kurblit és persze a fegyvereket. (Legalább két üres helyed legyen!) A működésképtelen lifthez rohantam, majd az akkumulátort belehelyezve némi delejt adtam neki. Egyből ki is próbáltam, a kert egy sötét sarkába érkeztem.

A kurblival visszaengedtem a vizet a medencébe, majd a felújított lifttel ismét a mélybe szálltam. Szemben, ahol eddig egy vízfal állta utam, egy létra várt.

Odalenn, a bal oldali ajtó mögött, a folyosó végén Barry-vel találkoztam. Mikor megkérdezte, hogy velem tarthat-e, természetesen igent mondtam, majd előre mentem.

Az egyik sarok mögül egy szörny ugrott a nyakamba, de Barry résen volt, s lelőtte a gazt. A másik folyosó végén Enrico-val, a Bravo csapat egyik túlélőjével találkoztunk.

Több sebből vérzett, s valami nagyon furcsát mondott: valaki összejátszik közülünk ezekkel a kreatúrákkal.

Mikor idáig ért a történetben, valaki mögülünk fejbe lőtte. Barry ott maradt, hogy megtegye, amit még meg lehet, én a gyilkos nyomába eredtem.

A földön valami csillogóra bukkantam. Egy hatszögletű kurbli volt az. Az úton néhány új szörnnyel találkoztam, néha igen megijedtem tőlük, lévén, hogy ezerrel rohantam, mikor a saroknál egy-egy ilyen kreatúra fogadott...

A létrás folyosóra értem, a gyilkosnak természetesen nyoma sem volt, de minden összevágott Enrico elbeszélésével, hisz csak nekünk voltak pisztolyaink...

A folyosó végén egy ajtót pillantottam meg, de előtte a földön egy szakadék éktelenkedett. A falon lévő lyukba helyeztem a hatszögletű kurblit, majd megtekerve sikerült a folyosórészletet elforgatni, így szabaddá vált az út az ajtó felé. Egy elágazáshoz értem, melynek egyik végén egy hatalmas kőgolyó volt. Mikor megközelítettem, óriási robajjal elindult felém, nem tehettem mást, mint visszafutottam az elágazáshoz, így, ha csak egy hajszállal is, de mellettem gördült el, nem rajtam át. (Tisztára Indiana Jones...)

A golyó kitörte a falat, mögüle egy szörny bukkant elő. Végeztem vele, majd felderítőútra indultam az újonnan létrejött folyosóban. (Egy hely legyen nálad!!!)

Egy ajtó állta utam, mögötte egy hatalmas tarantulapók várt rám. Igen nehezen végeztem vele, mikor legalább 30 kispók mászott ki a halott rovarból. A szoba sarkában egy túlélőkésre bukkantam, de így is időbe telt, míg a kellemetlenkedő nyolcszeműeket sorban eltapostam...

A helyiség másik kijáratát erős pókháló zárta el, a késsel apró cafatokra vágtam, majd átlépve a kapun, egy újabb elágazáshoz értem.

Balra egy raktár, jobbra egy másik ajtó, a fejemre kiskígyók potyogtak, csak ez hiányzott.

A raktárban magamhoz vettem a Doom könyvben talált sasa emblémát, a hatszögletű kurblit, s természetesen a fegyvereket. A másik ajtó mögött. A másik ajtó mögött egy újabb kőgolyó várt. Sikerült ezt is elkerülnöm, mögötte egy újabb CD-re leltem.

Az áttört folyosón lévő lyukba helyeztem a kurblit, majd háromszor megforgatva egy másik folyosó bukkant fel, a végén egy szoba. A padlón lévő kapcsolóra toltam a szobrot (a kurblival kell tökörészni...), jutalmam egy könyv volt, melyben egy farkas emblémát találtam.

Visszamentem az elágazáshoz, ahol már korábban egy liftet pillantottam meg. A lift a kert egy eddig nem látott pontjára vezetett fel.

Középen egy hatalmas, üres medence állt. Két oldalán egy-egy bemélyedést fedeztem fel, melyekbe pont beleillett a két állatos emblé-ma. A medence egy titkos lejárót fedett fel.

Odalent jó pár zombival végeztem, míg balra, a komputer szobába értem. A gépet elindítottam, „JOHN"-ként léptem be a rendszerbe, az „ADA" kódszóval.

A B2-es szekció ajtajait a „MOLE" kódszóval tudtam kinyitni. A lépcsőn felmentem, majd mielőtt beléptem volna a már kinyílt ajtón, felvettem a harmadik CD-t az asztalról.

Egy oktatóterembe jutottam, melynek egyik falán egy kapcsolótáblát vettem észre. Megnyomkodtam rajta a gombokat, mire a szemközti falon feltárult egy tároló, benne a laboratórium kulcsával.

A laboratóriumon át egy kazánházba jutottam, melynek a végén egy átjárón át egy újabb terembe jutottam, ahol végre beindíthattam a B3-as szint liftjét.

A termekben elvétve egy-két különösen rosszindulatú lény várt rám, a plafonon közlekedve közelítettek meg, majd a fejemre ugorva inzultáltak.

Lehetőség szerint nem álltam le harcolni velük, inkább elhagytam a

termet. A frissen beüzemelt lifthez rohantam, ahol legnagyobb meglepetésemre Barry-vel futottam össze.

A liften az emeletre mentünk, ahol kiderült, Enrico igazat mondott, Wesker és Barry összejátszott az Umbrella Számítás- és Géntechnikai mamutcéggel, s kísérleti alanyként a S. T. A. R. S. tagjait használták fel, kiemelkedő képességeink miatt.

Úgy tűnt, elmegyek a levesbe, hisz mindketten fegyvert fogtak rám, majd Barry elment, s egyedül maradtam Weskerrel.

Wesker a génlaboratórium előtt elbúcsúzott tőlem, de mielőtt lelőhetett volna, Barry jelent meg mögötte, s leütötte.

Nem tudtam, mit higgyek el, s kinek. A laboratóriumba mentünk, ahol egy nagy tartályban egy igen magas, s brutális genetikai mutánst véltünk felfedezni.

Mikor Barry a komputerhez nyúlt, a szörny megmozdult, s kitört fogságából. Barry elém állt, így ő kapta az első pofont a lénytől... ki is feküdt tőle. Igencsak megizzadtam, míg végeztem vele...

A mentőlifthez rohantunk (ugyanis Barry nem halt meg), útközben beindult a laboratórium önmegsemmisítő programja.

Felvettem a földön heverő akkumulátort, amivel sikerült a liftbe „életet" verni. A helikopter-leszálló pályára értünk, ahol a fal mellett jelzőrakétát találtam, amivel fel tudtam hívni magunkra a figyelmet.

Nem sokkal később, meg is érkezett a segítség, majd azt hittem, megáll bennem az ütő: a genetikai mutáns újra megjelent... Szerencsére útközben felvettem a raktárban tárolt páncélöklöt, így nem okozott gondot a szörny végleges megsemmisítése...

Nem tudom el fogja-e valaki hinni nekem ezt a történetet... A bizottságnak elküldtem a jelentésem, de bizonyítékom nem volt, az egész ház és környéke a levegőbe repült...

(Ennyit Jill naplójáról, bár egy érdekes dolgot kihagytam: lehetőségünk van Christ megmenteni, ehhez a három CD-re van szükség. Három szobában egy-egy kódmeghatározó gépet találhatunk, melyek a CD-ről leolvassák a Christ fogva tartó ajtó kódjának harmadát.)

Postacím: 6701 Szeged, Pf.: 1232
Felelős kiadó: Radics Antal
Tel.: 20/735-633
Az anyagot összeállította: Radics Antal
Tördelőszerkesztés: ITBooks, Illés Tibor
Terjeszti NHE Rt. Kiadói Kft.

RESIDENT EVIL 2



